A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

576 byte

Számítástechnikai magazin

X. évfolyam, 1. szám, 1999. január

KERESZTAPÁTÓL KARÁCSONYRA

Gangsters

ORGANIZED CRIME

MEGVADULT A QUAKE - ENGINE

HALF-LIFE

ERRE VARRJON GOMBOT A SOK UNREAL-LICENC!

KARÁCSONYI BŐSÉGSZARU

THIEF: THE DARK PROJECT

HERETIC II

ROGUE SQUADRON

BLOOD 2

SPEED BUSTERS

WESTERN FRONT

SANITARIUM

ÖTSZÁZ LÓERŐS MEGLEPETÉS!

GRAND TOURING

ABE'S ODDWORLD EXODDUS

NEM LÁTTA VALAKI MÁR EZT A FICKÓT?

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozást indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

100 AIRBORNE ACTION	1999.-
100 FIGHTING ACTION	1999.-
100 RACING ACTION	1999.-
100 SPORTS ACTION	1999.-
101ST AIRBORNE IN NORMANDY	11999.-
11th HOUR	4999.-
1942 PACIFIC AIR WAR + SCENARIO	4999.-
1944 ACROS THE RHINE	3999.-
3 KOPONYA TOLTEC KINCS TITKA	9999.-
3 MEGAGAMES	5999.-
7th GUEST /H	4999.-
ABE EXODUS	11999.-
ABUSE	9999.-
ADDICTION PINBALL	7999.-
ADV.TACT.MISS.X WING VS TIE FIGHT.	5999.-
AFTERLIFE	4999.-
AGENT ARMSTRONG	2999.-
AH64D LONGBOW /CLASSIC	3999.-
AHX 1	11999.-
ALIEN INCIDENT	7999.-
ANNO 1602	11999.-
APACHE LONGBOW	3999.-
ARCADE EXPLOSION	1999.-
ARMOR COMMAND	9999.-
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-
ARMY MEN	11999.-
ASCENDANCY	4999.-
ASSAULT RIGS	9999.-
ATF / CLASSIC	4999.-
BACK TO BAGHDAD	9999.-
BALDURS GATE	**11999.-**
BALLS OF STEEL	9999.-
BANZAI BUG	9999.-
BATTLE CHESS COMPILATION	4999.-
BATTLE ZONE	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-
BETRAYAL AT ANTARA	3999.-
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-
BLOOD 2	11999.-
BUG RIDERS	11999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-
CAESAR III	11999.-
CAESARS PALACE DOUBLE PACK	4999.-
CANNON FODDER 2 /H	4999.-
CAPTAIN QUAZAR	2999.-
CARMAGEDDON 2	**7999.-**
CARMAGEDDON	4999.-
CART PRECISION RACING	12999.-
CHAOS CONTROL	7999.-
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-
CIVIL WAR GENERALS II	3999.-
CIVIL WAR	4999.-
CIVILIZATION II + COMMAND&CONQUER	**7999.-**
CIVILIZATION II CLASSIC COLLECTION	**9999.-**
COLIN MCRAE RALLY	11999.-
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	12999.-
COMMAND&CONQUER	**4999.-**
COMMANDER BLOOD	6999.-
COMMANDO	11999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-
CONQUER THE WORLD	7999.-
CONQUEST EARTH	11999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-
COUNTER ACTION	11999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-
CRICKET 97	9999.-
CRUSADER NO REGRET	3999.-
CYBERIA	4999.-
DARK EARTH	12999.-
DARK OMEN	11999.-
DARK REIGN EXPANSION	6999.-
DARK VENGEANCE	**HIVJ**
DAWN OF ACES	**7999.-**
DAWN PATROL /H	4999.-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-
DEER HUNTER	4999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-
DESECRATED LANDS	5999.-
DIABLO	9999.-
DIG	4999.-
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES 2	**11999.-**
DISNEY COLD SHADOW	**4999.-**
DISNEY HUNCHBACK GAMEBREAK	**4999.-**
DRAGON HEART	10999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-
DUNE	4999.-
DUNGEON KEEPER GOLD	**4999.-**
EARTH 2140	9999.-
EASTERN FRONT + DATA	9999.-
ECSTATICA /ARGENTUM /H	4999.-
EF2000 TACTCOM	5999.-
EF2000	4999.-
ERASER TURNABOUT	11999.-
EUROPEAN AIR WAR	**11999.-**
EXECUTIONER 11	5999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
F1 RACING SIMULATION	5999.-
F117A	2999.-
F14 FLEET DEFENDER + SCENARIO	4999.-
F15 JANE 'S	11999.-
F16 MRF - MIG 29 FULCRUM	11999.-
F22 ADF RED SEA OPERATIONS	4999.-

F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	**4999.-**
F22 LIGHTNING II	4999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999.-
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-
FALCON 4.0	**11999.-**
FALLOUT 2	**11999.-**
FALLOUT	4999.-
FAPL FOOTBALL MANAGER 99	11999.-
FEEBLE FILES	11999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIELDS OF GLORY	4999.-
FIFA 99	11999.-
FIFA SOCCER MANAGER	4999.-
FIFTH ELEMENT	11999.-
FINAL FANTASY VII	9999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLYING CORPS	4999.-
FORMULA 1	12999.-
FRANKENSTEIN	1999.-
FULL THROTTLE	4999.-
FULL THROTTLE / DIG	4999.-
FULL WORMAGE - WORMS COLLECTION	**11999.-**
FUN PACK 3	2999.-
FUN PACK	2999.-
FUTURE COP LAPD	**7999.-**
GAME MANIA 1	9999.-
GAME MANIA 3	9999.-
GAME MANIA 4	9999.-
GAME MANIA 5	9999.-
GANGSTERS	11999.-
GLORIANA	12999.-
GRAND PRIX 2	**4999.-**
GRAND PRIX LEGENDS	11999.-
GRAND TOURING	**11999.-**
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999.-
GRIM FANDANGO	11999.-
HALF LIFE	**11999.-**
HARDLINE	2999.-
HARDWAR	11999.-
HEART OF DARKNESS	9999.-
HELICOPS	7999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-
HELLFIRE ZONE	5999.-
HEXPLORE	11999.-
HIND	3999.-
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-
HUNTER HUNTED	4999.-
I WAR	**4999.-**
INCUBATION	9999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED.	9999.-
JACK ORLANDO	4999.-
JAM IT	1999.-
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-
KID 'S KIT 4-7	9999.-
KID 'S KIT 8-12	9999.-
KING'S QUEST MASK OF ETERNITY	**11999.-**
KLINGON HONOUR GUARD	11999.-
KNIGHTS & MERCHANTS	**6999.-**
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-
LEGEND OF KYRANDIA 3	4999.-
LEGO CHESS	11999.-
LEGO LOCO	11999.-
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION	6999.-
LEISURE SUIT LARRY'S CASINO	7999.-
LEMMINGS 3D /ARGENTUM	4999.-
LODE RUNNER 2	11999.-
LOMAX	9999.-
LORDS OF THE REALMS II	4999.-
LOST EDEN	4999.-
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-
MADDEN NFL 99	11999.-
MAGESLAYER	11999.-
MAGIC & MAYHEM	**11999.-**
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MEGA3PACK	11999.-
MEGARACE	1999.-
MIGHT & MAGIC VI	9999.-
MISSING IN ACTION	11999.-
MONKEY ISLAND II	5999.-
MONTEZUMA RETURN	9999.-
MORTAL KOMBAT 3	4999.-
MOTO RACER 2	**11999.-**
MYSTERIES OF SYTH	6999.-
MYTH FALLEN LORDS	9999.-
NAM	11999.-
NATO FIGHTERS	5999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-
NBA LIVE 99	11999.-
NHL 97	4999.-
NHL 99	11999.-
NHL POWERPLAY 98	9999.-
NIGHTLONG UNION CITY CONSPIRACY	11999.-
NIGHTMARE CREATURES	9999.-
NO RESPECT	9999.-
OFF LIGHT & DARKNESS	11999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERLORD	4999.-
PANDEMONIUM 2	5999.-
PANDEMONIUM	9999.-
PANZER COMMANDER	9999.-
PANZER GENERAL II	9999.-
PERFECT ASSASIN	9999.-
PGA TOUR GOLF 486 /CLASSIC	4999.-
PHANTASMAGORIA	5999.-

PILOT READY AIM FIRE	7999.-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-
PITFALL	4999.-
POD GOLD	4999.-
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-
POLICE QUEST SWAT 2	11999.-
POPULOUS 3	**7999.-**
POSTAL	4999.-
POWER CHESS	4999.-
POWER DRIVE	6999.-
POWERBOAT	9999.-
PREMIER MANAGER 98	7999.-
PRO PILOT 99	**HIVJ**
PRO PINBALL BIG RACE USA	**7999.-**
PROST GRAND PRIX	4999.-
QAD	9999.-
QUAKE 2 DATA /GROUND ZERO	7999.-
QUEEN THE EYE	11999.-
RAILROAD TYCOON II	**11999.-**
RAILROAD TYCOON /DELUXE /H	4999.-
RAILROAD TYCOON	3999.-
RAINBOW SIX	11999.-
REBEL ASSAULT -REBEL ASSAULT II	**4999.-**
REBEL ASSAULT	4999.-
REBEL ASSAULT-X WING	5999.-
RED ALERT COMPILATION	14999.-
RED BARON II	11999.-
RED JACK	11999.-
REDLINE RACER	5999.-
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	9999.-
RETRIBUTION	1999.-
RETURN TO KRONDOR	HIVJ
RIDDLE OF MASTER LU	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	3999.-
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-
SCARAB	12999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	4999.-
SETTLERS 3	**11999.-**
SHADOW WARRIOR	9999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	**11999.-**
SIERRA SKI RACING	9999.-
SILVER GAMES	4999.-
SIM CITY	4999.-
SIN	11999.-
SPEC OPS	11999.-
SPECTRE VR	6999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPIROU	9999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-
STAR TREK GENERATIONS	12999.-
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	**4999.-**
STARLORD	3999.-
STARTCRAFT DATA-INSURRECTION	7999.-
STARTCRAFT	9999.-
STORM	9999.-
STREETS OF SIM CITY	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUBWAR 2050+SCENARIO	4999.-
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-
SYNDICATE /CLASSIC	2999.-
SYNDICATE WARS	3999.-
SYSTEM SHOCK	4999.-
SYYRAH	9999.-
TAKERU	9999.-
TAROT	4999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999.-
TEN PIN ALEY	9999.-
TEST DRIVE 4X4	11999.-
TEST DRIVE 5	**11999.-**
TEX MURPHY OVERSEER	4999.-
TFX	1999.-
THIS MEANS WAR	4999.-
THOMAS THE TANK ENGINE	**4999.-**
TIGERSHARK	11999.-
TILT	4999.-
TIME COMMANDO	4999.-
TIME WARRIORS	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TITANIC ADVENTURE OUT OF TIME	7999.-
TOMB RAIDER 3	**11999.-**
TONKA 2 SEARCH & RESCUE	9999.-
TOONSTRUCK	4999.-
TOP GUN 2	**11999.-**
TOP TEN PAK II	4999.-
TOTAL ANIHILATION	4999.-
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	**4999.-**
TRESPASSER	**7999.-**
TRIPLE CONFLICT	9999.-
TUNNEL B1	9999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMA COLLECTION	11999.-
ULTIMATE DOOM	4999.-
ULTIMATE RACE PRO	**4999.-**
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	9999.-
ULTIMATE WAR PACK	11999.-
UNDER A KILLING MOON	4999.-
URBAN RUNNER	4999.-
VESZELYZET	**4999.-**
VIRTUAL CHESS 2	9999.-
VIRTUAL KARTS	4999.-
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-
WARCRAFT	3999.-
WARGASM	**11999.-**
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	11999.-
WARLORDS III	4999.-
WARWIND II	11999.-

WE ALL NEEDS EXTRA SPEED	5999.-
WESTERN FRONT	**11999.-**
WING COMMANDER IV	4999.-
WING COMMANDER	2999.-
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999.-
WIZKID /H	1999.-
WORLD RALLY FEVER	4999.-
WORLD WAR II FIGHTERS JANE'S	11999.-
WORMS 2	9999.-
WORMS	3999.-
X COM APOCALYPSE	4999.-
X COM INTERCEPTOR	9999.-
X MEN APOCALYPSE FOR QUAKE	5999.-
X WING COLLECTOR CD	4999.-
XENOCRACY	11999.-

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
BLUES BROTHERS	1999.-
GRAND PRIX MASTER	1999.-
INT.ATHLETICS	1999.-
MILE MIGLIA	1999.-

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999.-
ROBOCOP 3	999.-
TOKI	999.-

C64 KAZETTÁK

ACROJET	299.-
ALIEN 3	299.-
ARMALYTE	299.-
BLUE BARON	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-
CONTINENTAL CIRCUS	299.-
CRACKDOWN	299.-
DELTA	299.-
DOUBLE DRAGON	299.-
GAMES WINTER EDITION	299.-
GEMINI WINGS	299.-
GO FOR GOLD	299.-
HEROES OF THE LANCE	299.-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	299.-
LAST V8	299.-
LED STORM	299.-
MC DONALD LAND	299.-
MOONWALKER	299.-
MULTIMIXX vol. I	299.-
MULTIMIXX vol. IV	299.-
NIGHTSHIFT	299.-
PIRATES	299.-
Q10 TANK BUSTER	299.-
QUEDEX	299.-
RICK DANGEROUS 2	299.-
ROBOCOD	299.-
SILKWORM	299.-
SKATIN USA	299.-
SMASH TV	299.-
SOCCER DOUBLE	299.-
SOLO FLIGHT	299.-
ST DRAGON	299.-
STRIDER II	299.-
SUMMER CAMP	299.-
SUPER SCRAMBLE	299.-
SWIV	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	299.-
TIGER ROAD	299.-
TITANIC BLINKY	299.-
TURRICAN	299.-
WINTER GAMES	299.-

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

POPEYE COLLECTION	699.-
-POEPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLL.	599.-
-POSTMAN PAT 1,2,3	

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY	499.-
ACTION FIGHTER	499.-
ALIEN 3	499.-
BAAL	499.-
BBURAGO RALLY	499.-
BOOM	499.-
CAPTAIN FIZZ	499.-

CHUCK ROCK	499.-
COMMANDO II	499.-
CRAZY CARS III	499.-
CREATURES	499.-
CREATURES 2	499.-
DALEK ATTACK	499.-
DARKMAN	499.-
DIE HARD	499.-
DOUBLE DRAGON 3	499.-
DYNASTY WARS	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	499.-
ENIGMA FORCE	499.-
F16 COMBAT PILOT	499.-
FACE OFF HOCKEY	499.-
FERRARI F1 CHALL.	499.-
FINAL FIGHT	499.-
FOOTBAL MANAGER 3	499.-
FORT APOCALYPSE	499.-
FOX FIGHTS BACK	499.-
GAZZA 2	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	499.-
HAMMERFIST	499.-
HUDSON HAWK	499.-
ITALY 90 SOCCER	499.-
JAWS	499.-
JUDGE DREDD	499.-
LAST NINJA 3	499.-
LETHAL WEAPON	499.-
LICENCE TO KILL	499.-
LONG LIFE	499.-
LOTUS ESPRIT	499.-
MC DONALD LAND	499.-
MICKEY MOUSE	499.-
NARCO POLICE	499.-
NEW ZEALAND STORY	499.-
NO LIMIT	499.-
NORTH & SOUTH	499.-
OPERATION NEPTUN	499.-
PINK PANTHER	499.-
POLE POSITION F1	499.-
PREDATOR	499.-
RAINBOW ISLAND	499.-
RAMBO 3	499.-
RETURN OF THE JEDI	499.-
ROADRUNNER	499.-
ROBOCOP	499.-
ROBOCOP 2	499.-
RODLAND	499.-
RUNNING MAN	499.-
SHADOW DANCER	499.-
SHADOW WARRIOR	499.-
SHINOBI	499.-
SKULL & CROSSBONES	499.-
STAR WARS	499.-
STREET FIGHTER 2	499.-
STREET ROD	499.-
SUPER MARIO	499.-
SWORD OF HONOUR	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	499.-
TERMINATOR 2	499.-
TEST DRIVE 2	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	499.-
TIME MACHINE	499.-
TOM & JERRY 2	499.-
TOTAL RECALL	499.-
TURBO OUTRUN	499.-
TURRICAN II	499.-
USAGI YOJIMBO	499.-
VENDETTA	499.-
WATERPOLO	499.-
WEST BANK	499.-
WHO DARES WINS	499.-
ZORRO	499.-

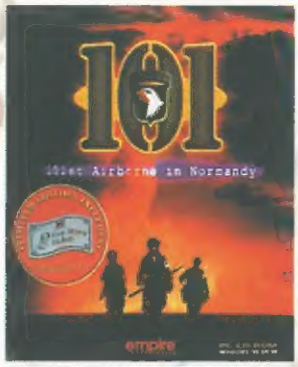
SZÁMÍTÓGÉP TARTOZÉKOK

PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK DIGITAL	16999.-

PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	9999.-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD 2	14999.-
PC JOY - F15 TALON	19999.-
PC JOY - F15 HAWK	9999.-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-

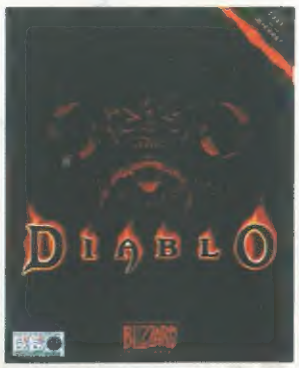
A GRAVIS JOYSTICKOK-RA
3 ÉV GARANCIA

KARÁCSONY UTÁNI AJÁNDÉKAKCIÓ AZ 576 SHOPOKBAN!



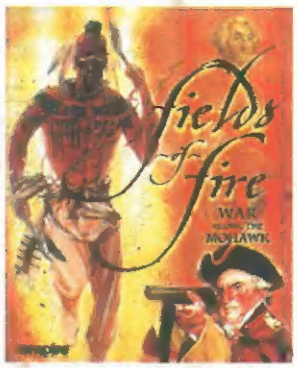
101ST AIRBORNE
11999,- HELYETT **6999,-**

F22
11999,- HELYETT **4999,-**

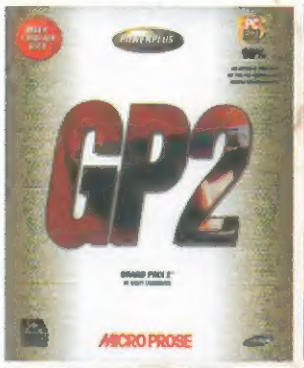


DIABLO
9999,- HELYETT **4999,-**

SCREAMER 2
4999,- HELYETT **2999,-**



FIELDS OF FIRE
11999,- HELYETT **6999,-**



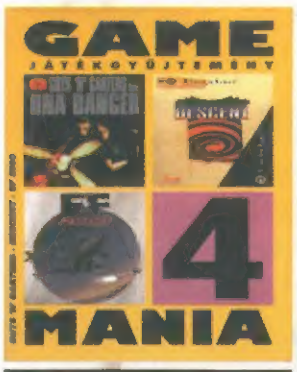
GRAND PRIX 2
9999,- HELYETT **4999,-**

I-WAR
11999,- HELYETT **4999,-**

GUTS'N'GARTERS
9999,- HELYETT **4999,-**

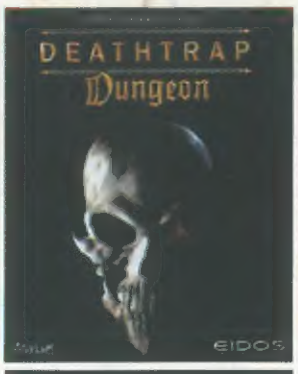
MIGHT AND MAGIC VI
11999,- HELYETT **6999,-**

PREMIER MANAGER 98
7999,- HELYETT **4999,-**

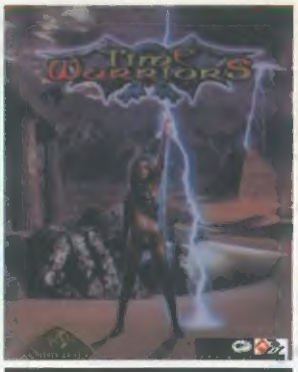


GAME MANIA 4
9999,- HELYETT **4999,-**

REBEL ASSAULT 1&2
9999,- HELYETT **4999,-**



DEATHTRAP DUNGEON
9999,- HELYETT **5999,-**



TIME WARRIORS
9999,- HELYETT **4999,-**

ULTIMATE RACE PRO
9999,- HELYETT **4999,-**

SETTLERS II
9999,- HELYETT **3999,-**

SHADOWS OF THE EMPIRE
11999,- HELYETT **4999,-**

ATF
11999,- HELYETT **3999,-**

SPEC OPS
11999,- HELYETT **7999,-**

PRIVATEER 2
9999,- HELYETT **3999,-**

AKCIÓS ÁRAINK ÜZLETEINKBEN (POZSONYI ÚT, POLUS CENTER, MAMMUT BEVÁSÁRLÓ KÖZPONT) ÉS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNKNÁL (1389 BP. PF132) ÉRVÉNYESEK A HÁTSÓ BELSŐ BORÍTON TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY BEMUTATÁSÁVAL ILLETVE BEKÜLDÉSÉVEL!

tartalom

X. ÉVFOLYAM, 1. SZÁM, 1999. JANUÁR

26 Apokalliptikus rémlátomás

Boldog ámokfutás az atomkatasztrófa után – a Fallout 2 ugyan nem túl sokat fejlődött az első részéhez képest, de az RPG-k között még mindig kiválóan hozza magát

32 Birodalmi ha beg

A Shadows of the el Luke Skywalke hogy hova jutnak

12 A lopakodó lopkodó

Első ránézésre lopni tulajdonképp nem különösebben megerőltető munka. Ennek az ellenkezője derü ki a Thief: The Dark Projectben

8 Szerelem második látásra

Képzeld el, milyen szép lenne, ha egy reggel ez nézne vissza rád a tükörből! Az viszont biztos, hogy az Exoddusban Abe mókásabb, beszédesebb, na és persze rondább, mint valaha!

16 Rémálo

Kicsit hosszú ideig tartot, biztos hogy mindenkit mé Quake motorjából! Hát hi

odalomkritikusok urulnak

e Empire legnemesebb nyomdokain indul er és csapata, a Rogue Squadron. Kérdés, k el.

ben

ül

om az Elf utcában

t, míg megszületett a Heretic II. része, de az glepett: horror Tomb Raidert csináltak a é még meglátjátok, hovy fajult a Half-Life-ban!

HÍREK 4
SEPTERRA CORE-ELŐZETES 6
SHOGUN-ELŐZETES 7
ODDWORLD: ABE'S EXODDUS 8
THIEF: THE DARK PROJECT 12
HALF-LIFE 14
HERETIC 2 16
BLOOD II 18
GRAND TOURING 20
SPEED BUSTERS 22
FALLOUT 2 26
MAGIC AND MAYHEM 28
SANITARIUM 30
ROGUE SQUADRON 32
WESTERN FRONT 34
ACTUA SOCCER 3 36
GANGSTERS 38
CINKELT LAPOK: GRIM FANDANGO 42
CSEVEGŐ 46

Laptulajdonos:
Balogh Zsolt
Főszerkesztő:
Kiss László
Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés:
Kismarosi Renáta
Levilágítás:
Recent Kft
Nyomás:
Grafit Pencil Nyomda Budapest
Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kb@irisz.hu
Terjeszti:
Hirker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389 Budapest, Pf:132.

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Hát akkor BÚÉK mindenkinek 1999-ben, és örömmel üdvözlök mindenkit – alig merem kimondani – immáron tizedik évfolyamunk első számában. A tíz szép kerek szám, de már talán gombócból is sok, de mi még mindig élünk és virulunk – hála minden Olvasónknak, akik ebben az évtizedben elkísértek bennünket (és remélhetőleg el fognak a következő pársz ázév-ben is. Arra már nem is merek gondolni, hogy rövidesen még kerekebb évforduló következik az 576 Kbyte életében: a 100 szám... Így a karácsonyi nagyvásár után egyébként egyrészt nagyon kellemes dolog főszerkesztőnek lenni, mert olyan mennyiségű és minőségű anyagok érkeztek, hogy az ember vidáman tudna akár hetilapot is csinálni – másrészt meg nagyon kellemetlen is, mert csak havilap vagyunk a magunk szerény kereteivel, és így fájó szívvel kénytelen kihagyni igen kellemes játékokat is. Sebaj, lesz még idő mindent bepótolni, és reménykedjünk benne, hogy a játékkiadók idén is mindent elkövetnek, hogy olyan anyagokat tűzhessünk pennánk végére, mint amilyeneket tavaly. Akkor már megint nem egy rossz év elébe nézünk...

CoVboy

APRÓSÁG

■ Jó hír a FIFA-rajongóknak, hogy az Electronic Arts decemberben újabb nyolc évre megvásárolta a FIFA hivatalos licencét, így tehát 2006-ig biztosítva van a fociőrültek új betevője minden karácsony táján, a következő rész nyilván FIFA 00 néven. Mivel az EA Sportsnál vannak a következő két világbajnokság, a 2000. évi EB, valamint a német és angol profi liga első osztályának is a jogai, akkor talán elmondhatjuk, hogy most már tényleg ők a legnagyobb futballhuligánok a játékkiadók között.

■ Ian Livingstone, az Eidos patinás nevű elnöke bejelentette, hogy már készítik a Deathrap Dungeon folytatását, amelyről egyelőre csak annyit volt hajlandó elárulni, hogy a nagy csinnadrattával beharangozott, de kissé hűvösen fogadott előző rész tapasztalataiból kiindulva sokkal nagyobb szerepet akarnak helyezni az RPG-elemekre.

■ Szegény Sierra mostanában állandóan eladósorban van. Legutóbbi tulajdonosuk, a Cendant úgy döntött, hogy felszámolja minden érdekeltségét a játékiparban. A Sierrát a francia Havas médiakonszern csippentette magához Blizzardostul-mindenestül egy szerény egymilliárd dolláros üzlet keretében. Infogramesnél nyilván nagyon örültek a dolognak.

■ A Half-Life világát teljesen multiplayerre optimalizálandó fejleszti a Valve a Team Fortresst, amely húsz új küldetéssel, 12 fegyverrel, kilenc különböző egységgel és sajátos kommunikációs rendszerrel terjeszti ki a már amúgy is majdnem tökéletes játékot. Szintén használhatók lesznek a különféle katonai járművek is.

SHADOWPACT

A Blue Byte-tól már elég régen megszokhattuk, hogy ugyan nem ontják nyakra-főre a programokat, de a szűkös termést általában ellensúlyozza a kiváló minőség. Most is kedvenc kategóriájukban, a stratégiák között forgatnak a fejükben valami gonosz fondorlatot, és az előzetes hírek alapján a Shadowpact is valami nagyon kellemes kis dolognak ígérkezik. A történet egy pár nappal a holnap után játszódik, amikor az emberiség már felfedezte a Szentélyt a virtuális valóságban, ami információk tengerével árasztja el őket. A föld alatt szunnyadó ősi erők többek között ez sem nézik jó szemmel, és felébrednek álmukból, hogy egy végső összecsapás keretében eldőljön, hogy ki lesz az uralkodó. Maga a játék valami

furcsa elegye a szerepjátékoknak és a real time stratégiáknak, amelyben a játékos felépít egy max 40 főből álló ügynökhálózatot, akiket a munkájukhoz szükséges forrásokkal a Szentély VR-interface-én keresztül lát el a kutatásaiból és fejlesztéseiből. Minden ügynök szokás szerint fejleszthető egyéni tulajdonságokkal rendelkezik, de az szokatlan, hogy mindnek megvan a maga kis sztorija is, ami majd befolyásolja működését a játék közben. A játékban 16, különböző egyedi erőségekkel és fegyverekkel rendelkező társaság között választhatunk, és 40 teljesen 3D városban zajlik a történet, amelyek elkészítéséhez egyébként az Incubationhöz használt engine továbbfejlesztett változatát használták fel. A legszebb mindebben viszont az, hogy elég lesz hozzá egy P133 is, ami hamarosan kiderül, ugyanis már közvetlenül megjelenés előtt áll.

URBAN CHAOS

Az Eidos szárnyai alatt tevékenykedő fejlesztők rendszerint mindig valami újjal szokták meglepni a játékosokat, és az ígéretek szerint valami ilyesmi várható a Mucky Foot Urban Chaos című játékában is. A történet egy akciófilm a nem túl távoli, de mindenesetre elég sötét jövőből. A külső szemszög talán a Tomb Raidert idézi, de csak elég messziről, ugyanis az engine-ben megpróbáltak majdnem mindent alárendelni a látványeffekteknek és a harci részeknek. A feladatok teljesítésének a menete teljesen a játékosra lesz bízva, akit tulajdonképpen nem köt majd semmi sem. A ködben gomolygó, vagy éppen esőáztatta város minden egyes épületét aprólékosan felfedezhetjük a pincétől egészen a padlásig (illetve a háztetőkig, esetleg a csatornákig). Ugyanez vonatkozik a feladatok megoldásának mikéntjére is, hiszen az adott feladat mibenlétéből, az aktuális napszakból és nem utolsósorban persze az időjárási tényezőktől függően mindenki szabadon eldöntheti, hogy mikor célszerű mindent elsöprő tűzerővel, mikor óvatosan settenkedve és mikor mondjuk valamilyen akrobatikus mozdulat vagy pusztakezes harcművészet bevetésével elérnie egy-egy adott célt. Lévén egy méretesebb városról szó jól jön majd a járművek használatának lehetősége is. A program legnagyobb ígérete azonban mégiscsak az, hogy a még viszonylag frissnek számító Mucky Foot nevű csapat készíti, amelynek tagjai nem is olyan régen még a

Bullfrognál ténykedtek néhány "szerényebb" játékon. Az Urban Chaos előre láthatólag valamikor a nyár elején fog megjelenni.

DESCENT 3

"Jobb, mint a Doom!" – harsogták néhány éve a Hereticről és a Descentről az újságok, amikor az id Doom engine-jére épített két játék szerzői egy csomó egyedi dolog hozzáadásával teljesen új stílust teremtettek játékaikkal. Az egykori szerzőgárda azóta két részre szakadt, de attól függetlenül mindkét fél folytatja a Descent-univerzumra épülő játékok tervezését (ld. Descent: Freespace és most a Descent 3). A történet szokás szerint egy sci-fi: az emberiség különböző bányászbolygókat hoz létre a világegyetemben, de a jobbára ismeretlen veszélyeket rejtegető környezetben igen kellemetlen ez a szórakozás. Kénytelenek minden veszélynek fittyet hányó szabadkereskedő pilótákat szerződtetni a bolygók felderítésére, a veszélyes áruk elszállítására, illetve az ellenséges helyek megtisztítására. Mi is egy ilyen pilótát alakítunk. A játék természetesen már elég messze áll elődeitől, hiszen elsősorban a 3D-kártyák képességeinek figyelembe vételével készítették, egy vadonatúj saját engine-nel. Három különböző űrhajó és 10 fegyver között választhatunk a 15 pálya küldetéseihez, amelyek már nemcsak a bányákban, hanem a felszínen is zajlanak a légi és földi ellenfelek ellen.

ALIEN VS PREDATOR

Klasszikus kalandfilmek (vagy inkább sci-fik) címei rendszerint ígéretesen hangzanak, ha az ember 3D akciójátékot csinál a manapság divatos 'na én most akkor leölök mindenkit'-stílus jegyében. A címekkel persze ilyenkor gond szokott lenni, de nem akkor ha a kiadót Fox Interactivenak hívják, mert ők persze szabadon garázdálkodhatnak a 20th Century Fox polcain porosodó egykori hősök között. A játék az angol Rebellion jóvoltából hamarosan ismét újjászületik, akik azt a sajátos módszert választották játékgyártáshoz, hogy nem megvettek egy bejáratott engine-t, hanem írtak egy olyat, ami tökéletesen megfelel a céljaiknak – amiről az a hír járja, hogy csodájára jár majd az Unreal. A játék története egyébként roppant frappáns: az emberiség kirajzik a világegyetembe, és ez a rajzás egészen addig folyik, amíg a tengerészgyalogosok bele nem botlanak két másik dominánsa életformába, akiket a két címszereplő személyesít meg. Bármelyik fajtával nekifeküdhetünk az egyes játékos mód több mint 50 szintjének. Mindnek megvan a maguk erős és gyenge oldala, fajspecifikus fegyverei, illetve néhány speciális tulajdonsága, ami különösen mókássá teheti majdan a multiplayer részt. A megjelenés húsvét körül várható, amikor is biztos visszatérünk rá.

D-JUMP

A Ubi Soft új 3D akció/kaland játékának a főszereplője elég kínosan érezte magát, amikor a vidám mából hirtelen visszateleportálódott az ókori Egyiptomba, és megtudta, hogy az időutazás vissza a saját idősíkjába vagy húsz pályányi küszködést fog hozni számára a Nílus parti helyszíneken. Ezen még talán túl is tette volna magát valahogy, de azon már nagyon csodálkozott, amikor emellé a malőr mellé egy igen sajátos képességre is szert tett: inverz Pinokkió módjára fává változot, azzal a sajátos vonással, hogy bármikor felrobbanthatja a testét, amelyet aztán szükség esetén bármikor felépíthet. Útja során több mint hatvan különböző karaktertől (a mezei varázslóktól egészen a fáraóig) fog tárgyakat és információkat begyűjteni, sőt idővel mágikus hatalomra is szert tesz... Az igen elmés játék megjelenése a nyár végére várható.

DISCWORLD NOIR

Amennyiben nem most érkeztél egy vogon űrhajó fedélzetén az Arcturea túlfeléről, akkor talán valószínűleg mond neked valamit Terry Pratchett neve. A fantasy regények Woody Allenjének dilinyós könyvei már milliókat nevettetek meg a világon, és igen lökött agyszüleménye, a Korongvilág, amelyet négy, órisásteknőcháton utazó elefánt tart, legalább olyan ismert márkanév, mint mondjuk a McDonalds. A Perfect Entertainment és a Psygnosis jóvoltából már két debil kalandjátékban bebolyonghattuk Discworldöt, és a flúgos Rincewind legalább olyan előkelő helyet fogalal el a számítógépes figurák halhatatlanjainak panoptikumában, mint mondjuk Guybrush Threepwood, vagy neadjisten Lara anyó.

A Psygnosis/Perfect házasság időközben holmi nézeteltérések miatt felbomlott, és a Perfect tagjai áthurcolkodtak a GT Interactive-hoz, ahol már csak azért is boldogan öelték őket keblükre, mert a nagy hurcolkodás közben azért jutott idejük arra is, hogy szépen dolgozgassanak egy vadonatúj Discworld-kalandjátékon. A kabaréba illő környezet ugyan most sem változott meg nagyon, viszont a szerzők azt vették a fejükbe, hogy minden tekintetben valami egészen újjal fogják meglepni a kalandozni vágyókat. Az első és legborzalmasabb meglepetés az, hogy nem Rincewind a főszereplő, hanem egy Lewton nevű fickó, Korongvilág legelső magándetektívje. A játékot ugyanis nemcsak Pratchett mókás kis univerzuma, hanem negyvenes évek film noirjai, a 'Máltai sólyom' és hasonló klasszikus krimik inspirálták. (Bár ezt a szöveget én mintha már hallottam volna egy Manny Calavera nevű túlvilági pasas viselt dolgai kapcsán.) Ezek rendszerint arról ismertek ugyebár, hogy szinte teljesen mentesek a klisétől. A Discworld Noir például úgy kezdődik, hogy egy szép napon Lewton irodájába besétál egy szőke bombázó, és meghízza egy üggyel, ami aztán egyre bonyolultabbá válik... A történet túlnyomórészt Ankh-Mopork ikervárosában játszódik, amelynek több mint hetven jól ismert helyszínén nyolcvannál is több szereplőbe botlunk majd bele. A természetesen 3D helyszínek előre rendereltek, de a szereplőket viszont egy FPS módjára valós időben generálja a masina, így tehát talán egy 3D-kártya is elkel a játékhoz. Bár ugyan a történetnek csak egyetlen befejezése van, a szerzők azt ígérik, hogy az egyes konfliktusokból többféle módon is ki lehet kecmeregni, tehát a cselekmény tényekedésünk függvényében ágazik el ide vagy oda. A játékmenetet sem elsősorban a tárgyak gyűjtögetése és használata uralja (ami az első részben néha egy kicsit kezdett igen súlyos méreteket ölteni), sokkal inkább a detektívesdi a lényeg, azaz a felszedegetett információkat kell összeállítanunk. A minőségre egyébként bárkinek kiváló garanciát nyújthat, hogy Pratchett személyesen is részt vett a szövegkönyv és a dialógusok kidolgozásában. A Discworld Noirt tehát epedve várhatja mindenki még a tavasz folyamán.

APRÓSÁG

■ Még az üzletekbe sem kerültek az új Voodoo2 chipsettel szerelt 3D-gyorsítók, amikor a 3Dfx a tavalyi E3-on már bemutatta a következő generációt. Most pedig már az is biztos, hogy még nyár előtt megjelennek a Voodoo3-asok, amelyek a Bansheehez hasonlóan 2D/3D kártyák lesznek. Ha tehát karácsonyra V2-t kaptál, a legjobb ha mielőbb megszabadulsz tőle.

■ Talán még sem kell eltemetni az előzetesen nagy reményekre jogosító Sint. Párszáz patch folytán már egész tűrhető játék lett belőle, és márciusra ígérnek hozzá egy kiegészítőt, amely hét új fegyvert, új járműveket és persze teljesen új történetet tartalmaz majd. SINte látom előre, hogy Elexisen is egyre kevesebb ruha lesz.

■ Sötét felhők tornyosulnak Romero úr, egykori Id Software-es designer cége, az Ion Storm felett. Nagy dérrel-dúrral beharangozott Quake-verőjének, a Daikatanának megjelenése folyamatosan csúszik (bár saját bevallása szerint a pályák és a kód nagy része már készen van) és most tavaszra ígérik, de ettől függetlenül egyre többen hagyják ott a produkciót. Legutóbb egyik technikai igazgatója vette a batyuját, hogy átigazoljon a 3D Realmshez Preyt gyártani. Ott nyilván nagy szükség lesz csúszásban szerzett tapasztalatára.

■ Szinte alig jelent meg a Digital Image Design Wargasm című játéka (ismertetőjét lásd következő számunkban), a nyilvánvalóan munkamániás fejlesztők máris bejelentették, hogy már készítik a játék második részét. Ebből kiindulva talán célszerű lenne azonnal a harmadiknak és negyediknek nekiveselkedniük.

Septerra Core
Legacy of the Creator

Komoly oka lehet annak, ha Martin PC-s játék előzetest ír. Ez az ok most egy olyan program, amely meglátásaink szerint rengeteg kellemes órát fog szerezni a PC-s Final Fantasy rajongótábornak. Egy olyan program, amelyet eredetileg az Eidos akart kiadni, de a Final Fantasy 7 megvásárlásának pillanatában dobták az ötletet (és az üzletet).

Szóval a CoVboy kezembe nyomott egy CD-t, amin a Topware legújabb RPG-jének, a SEPTERRA CORE-nak az előzetese, pontosabban egy "éppen csak játszható" demója volt. Úgy ahogy volt, bevertem a lemezt a ramatyabbnál is ramatyabb állapotban levő P133-asomba, és be is következett a "ledöbbenés No. 1" – mert a játék minden gond nélkül elindult, sőt, tökéletesen futott! Ez után következett a "ledöbbenés No. 2" – a SC grafikája ugyanis mindenféle 3DFx varázskártya nélkül is csodálatos, 640x480 felbontású, és 16-bit színmélységű helyszíneket vonultat fel. Ebben a bomba jól mutató világban 3D modellezett, prerendelt, 16-bites sprite-ok császkálnak. Mivel én konzolos vagyok, ezért konzolos szemmel nézem a progikat, és minden ellenérzésem ellenére el kell ismernem, hogy ez a játék eszeveszett jól néz ki. Gépigény nulla, szolgáltatás maximum – szerintem ez nem hátrány manapság. Ráadásul a vezérlés is szinte kizárólag az egérre korlátozódik – "point and click" – így azt gondolom, hogy mindenki elboldogul majd vele.

A Septerra Core tehát egy kaland-RPG, a legegyszerűbben úgy fogalmazhatnék, hogy egy Final Fantasy klón. Nem titkoltan az, hiszen a helyszínek kísértetiesen hasonlítanak, sőt, minden állatira hasonlít, de a játékmenet erősen le van "európaisítva" – ez mondjuk nem baj, hiszen felesleges is lenne egy európai fejlesztő gárdának a japán munkákat majmolni (ez úgysem sikerülhet).

A grafika mint mondottam csodálatos. A karakterek cyberpunk beütésűek, a robotok (exoskeletonok, mechák) Mangásak, nagyon aprólékos a kidolgozottságuk, minden felszerelés ábrázolva van rajtuk. (Ez pont egy tipikus európai szokás, ugyanis a japán játékokban nem ábrázolják a felszereléseket. Sőt, legtöbbször a figurák is "kwai", azaz cuki/nyomi stílusban vannak rajzolva.)

A játékban több száz helyre jutsz el, nyolc különböző csapatot verbuválhatsz össze, mindezt egy 15 felvonásos eposzban. Temérdek fegyvert és tárgyat használhatsz, azonkívül varázsolhatsz is, sőt, gyárthatsz is varázslatokat. Üzletelhetsz, vásárolhatsz a különböző szintek üzleteiben.

A SC a felső-madártávlatos, izometrikus nézetet használja, ahol az épületekbe lépve "átlátszóvá" válnak a falak, a jobb áttekinthetőség érdekében.

A harcok egy újfajta, "időn alapuló" rendszerben folynak, amely a klasszikus "fordulós" rendszer továbbfejlesztése (a hosszadalmas, japánból eredő, európai játékosok számára néha fájdalmas stílus kivédése miatt). Ez jelentősen felgyorsítja a játékmenetet.

A SC sztorija nagyon izgalmas, habár már találkoztam vele a Battle Angel Alita című Manga rajzfilmben. Adott egy igen furcsa világ, amely egymás körül, egymás felett keringő kontinensekből áll, szám szerint 7-ből. Ezeket úgy kell elképzelni, mint valami lebegő szigeteket, koncentrikus kör-párkányokat – mintha csak Dante poklát ültetnék át fantasy környezetbe.

A legfelső szinten laknak a Kiválasztottak. Extravagáns életet élnek, rettenetes mennyiségű energiát használnak, és töméntelen szemetet szórnak le, az alsóbb szintekre. Ezekből élnek és mazsoláznak a lentiek. Egyszer azonban rájönnek, hogy a Septerrat, ezt a gigantikus "óraművet" egy idegen, ősi civilizáció hozta létre – elhatározzák hát, hogy rájönnek a titkára, amely a legbelső magban rejtőzik. El akarnak indulni az alsó körök felé, de ez fizikai akadályba ütközik. Testük és izmaik ugyanis annyira elgyengültek a kisebb gravitáció miatt, hogy technikai segítség nélkül nem juthatnak lejjebb, nem szembesülhetnek teremtőjükkel.

Ahogy szuper gépeikkel elindulnak lefelé, kirobban a háború. A szintek lakói félnek a végső pusztulástól, és mindent elkövetnek, hogy megvédjék kis világukat a "többiektől" – a lejjebb és feljebb lakóktól.

A játékos egy "szeméttúrót" alakít – ők azok a fiatal titánok, akik a Kiválasztottak lehulló maradékaiból kiválasztják az értékes dolgokat, és azokkal üzletelnek. Szembekerülsz majd a felsőkkel, később az alsókkal is, de végül te leszel az, aki eljut a legbelső bio-számítógéphez, és megfejti a titkot. Rajtad múlik, hogy bekövetkezik-e a jóslat, az "egyesülésről" – amikor az alsó szintek megindulnak felfelé, egyesülnek a felsőkkel, és összeáll egy hatalmas, egységes kirakós játék. Septerra lakói elpusztulnak majd, de kialakul egy ősi jel a bolygó felszínén, és minden megváltozik. Vajon jó ez neked? Akarod-e valójában, hogy szeretteid és az utazásod során megismert barátaid végleg eltűnjenek az élők sorából? Mire ezekre a kérdésekre választ kapnál, először még le kell győznöd a kiválasztottak harci gépeit, mire végül megpillanthatod a Teremtő arcát...

Martin

Minden RPG elengedhetetlen kelléke: a söntés

Nem ez a harc lesz a végső

Futóverseny a csatornában

Septerra Core
FEJLESZTŐ: Bullfrog
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.bullfrog.co.uk
MEGJELENÉS: '99. március

SHOGUN

A XVI-XVII. század, de különösen az 1500-as évek utolsó három évtizede a "Hadakozó fejedelmek koraként" vonult be Japán történelmébe. Az ország a tökéletes feudális anarchia állapotába került: többszáz kisebb-nagyobb tartományúr majd két évszázadon keresztül viselt folyamatos háborút egymás ellen, és próbálta földjét és ezzel hatalmát a másik kárára gyarapítani. Jellegzetes japán módon ez a móka nem az európai egy-két párt köré tömörült szövetségek csatája volt: mindenki mindenki ellen harcolt, aki pedig nagyobb hatalmat összpontosított volna a kezébe, az ellen átmenetileg azonnal összefogtak a korábbi ellenségek is. (Ismerve a korabeli japán mentalitást, egyáltalán csoda, hogy nem vált teljesen lakatlanná a szigetország.) Ez az állapot egész pontosan 1600-ig tartott, amikor hosszas háborúskodás és politikai manőverezés után Tokugava Iejaszu elnyerte a sóguni méltóságot, és a bábként uralkodó császár mellett gyakorlatilag teljhatalmú ura lett, és utódai két és fél századon keresztül uralták Japánt.

Igen érdekes, hogy a harci játékok készítői ezidáig még véletlenül sem nyúltak ehhez a történelmi témához, pedig szinte kínálja magát stratégiai játékként való feldolgozásra. Ez az áldatlan állapot azonban már nem sokáig tart, mert az idáig főleg sportjátékairól ismert Creative Assembly a Shogun (eredetileg Taisho) című játékában pontosan ezt a környezetet szemelte ki magának. (Leszámítva azt, hogy ugyanabban a történelmi időszakban játszódik, a játéknak egyébként semmi köze nincs a világsikerű regényhez és filmhez.)

A játékban 16, történelmi személyiségről megmintázott hadúr (daimjó) küzd a végső győzelemért (ami egyben meg is határozza a lehetséges multiplayer játékosok számát is), ami természetesen maga a sóguni cím. A játék alapvetően két egymásra épülő szinten zajlik: stratégiai és taktikai szinten, amelyek egyébként alapvetően egymásra épülnek, de játszható külön az egyik és másik is .

Stratégiai szinten a daimjó feladata a gazdasági háttér biztosítása, a technológiai és szállítási fejlesztés irányítása, politikai döntések meghozatala, valamint a csapatok felvonultatása, azaz a hadmozdulatok. A gazdasági háttérből a legfontosabb a megfelelő élelmiszergyártás, a technológiai fejlődés alatt pedig új aktív csapattípusok és védelmi berendezések kifejlesztése értendő. A politika szintén a korra jellemző japán módszerekkel zajlik: pillanatnyi érdekeinknek megfelelően kedvünkre köthetjük és szeghetjük meg a különféle béke- vagy akár szövetségi szerződéseket, és a diplomácia fogalmába ugyanúgy beletartoznak a nindzsa bérgyilkosok, mint a valóságban. Igen sajátos vonás, hogy a daimjónak idővel fiúörökösről is gondoskodnia kell, akire egykoron majd átruházhatja hatalmát.

A taktikai elem akkor lép be a képbe, amikor két felvonuló hadsereg találkozik egymással. Ilyenkor egy 3D csatamező jelenik meg, ahol természetesen real time-ban zajlanak az események, és mindent felderítőink, tábornokaink avagy szamurájaink szemével láthatunk. A terep fotórealisztikus 3D kivitelezése a szabad kameramozgással leginkább a Mythet vagy talán a Populous jellemző tulajdonsága, hogy nem csődületben, hanem egy-az-egyben küzdenek az ellenséggel, és ezt az engine így is fogja értékelni. A reguláris katonai alakulatokon kívül természetesen kifejleszthetünk még különböző speciális karaktereket is, egy-egy személyre szabott feladattal. Ilyen például a taisho (tábornok), a diplomáciai küldöttség, a gésa (aki egyszerre használható kémnek, diplomatának, avagy bérgyilkosnak), a jezsuita atya, na és persze a nindzsa, aki itt sem diplomata státuszban fog szerepelni.

Mindent egybevetve a játékban minden együtt lesz, ami recept lehet a sikerre: egzotikus téma, variálható taktikai/stratégiai szint, változatos csapatok, a PC-nk képességeitől függő látvány a legmodernebb technológiai szempontokat is figyelembe véve, és ráadásul aprólékos történelmi precizitás, hiszen konzultánsként részt vett a munkában dr. Stephen Turnbull, a világon legjobban elismert nem-japán születésű Japán szakértő is. Az előjelek tehát igencsak biztatóak, és reméljük, hogy a végeredmény májusban már tényleg kézzelfogható állapotban lesz.

Stratégiai csendélet tábornokokkal és nindzsával

Egy komolyabb nézeteltérés kezdete

A láthatáron feltűnt az ellenség

Üdítő téli vérfürdő

Shogun
FEJLESZTŐ: Creative Assembly
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.totalwar.com
MEGJELENÉS: '99. május

ABERAK

ODDWORLD:ABE

Azt hiszem, azt senki sem szereti különösebben, ha ízletes falatnak nézik – legyen az ember vagy akár földönkívüli. Származástól függetlenül mindenki egyformán zokon veszi, ha beleegyezése nélkül fel akarják falni. Jól tudjuk ezt, hiszen a tavaly megjelent Abe's Oddyseeben ez a sors várt Abe-re, a kis kék mudokonra és népére. A gaz glukkonok – miután a hagyományos húskészleteik kifogytak – a szolgáikat kívánták konzervdobozokban árusítani. Még szerencse, hogy Abe elég talpraesett volt ahhoz, hogy kiszabadítsa 99 társát, s ezzel megmentse népét a pusztulástól. Mindezzel azonban még korántsem ért véget a történet....

MUDOKONOK

A dicső múltú mudokon nemzetség már csak árnyéka önmagának: a nyereség-orientált glukkonok szolgasorba süllyesztették őket. A Magog Kartell az utolsó csepp vérüket is kiszívja: "ha már nem tudsz dolgozni, hát felajánlhatod a csontjaidat a cég részére – kitűnő söralapanyag lesz belőle." Abe-et az ősei szellemei figyelmeztetik, miféle gaztettre vetemedtek egyesek.

A játékot fejlesztő Oddworld Inhabitants nem véletlenül választotta cégjelzésül az általuk kitalált világot: a közeljövőben csakis ebben a bolondos környezetben játszódó programokat fognak fejleszteni. Érdekes módon Abe kalandjaiból egy quintológiát kívánnak kerekíteni, tehát még további négy részt terveznek. Ha jól összeszámoljuk, akkor az már több mint öt epizód. Hogy eloszlassam a félreértést: ennyire azért nem vagyok rossz matekból, csupán arról van szó, hogy az Abe's Exoddus nem a második rész, hanem egy ún. bónusz játék. Ki tudja, ha az alkotók lelkesedése nem csökken, talán mindegyik részhez lesz egy bónusz is. Minthogy ez csak egy "jutalommenet", ez leginkább abban nyilvánul meg, hogy nagyrészt ugyanolyan ellenfelek, s hasonló feladatok várnak ránk, mint az Oddyseeben. Ugyanúgy sligekkel, slogokkal, glukkonokkal, meg scrabekkel gyülik meg a bajunk – ha valakinek ez kínaiul hangzana, csak pillantson a szereplők bemutatására, vagy kezdjen kínai nyelvtanulmányokba.

A vigyorgó fazéknak álcázott őrrobot ugyan szemekkel nem rendelkezik – kiváló mozgásérzékelővel viszont annál inkább

Félreértés ne essék: nem a screenshotot exponáltam túl, mindössze Abe süt Slogburgert vacsorára

ABE, A RÉGI ISMERŐS

A ráadás ott kezdődik, ahol az Oddysee abbamaradt. A győzelmi ünnepen egy szerencsétlen baleset folytán hősünk leszédül az emelvényről, s pár pillanatra elveszti az eszméletét. Ekkor egy lázálmot lát, melyben ősei arról panaszkodnak, hogy valakik meggyalázzák a sírjaikat. Abe a különös álmot üzenetnek tekinti, s rögtön útnak indul néhány társával, hogy felkutassa ősei temetkezési helyét. Sokáig gyalogolnak a sivatagban, mire végre valamilyen nyomra bukkannak: egy vasúti vonalra, amelyen keresztül mudokon csontokat szállítanak egy hatalmas sörfőzdébe. Belopakodnak a gyárba, ott elkezdenek szaglászni, ám az egyik munkafelügyelő slig nyomban felfigyel a glukkonok által körözött Abe-re, s rögtön az előléptetés reménye csillan fel előtte. Üldözőbe veszi hősünket, aki leszakad a csapatától, s minden kezdődik elölről. Abe ismét egy jókora gyárban találja magát, ismét egy csomó sorstárs vár a szabadulásra, s ismét komoly próbákat kell kiállni.

Aki nem ismerné még Abe-et, az egyrészt sokat mulasztott (szóval mihamarabb szerezze be az Abe's Oddyseet), másrészt pedig most figyeljen ide, mert rövid leszek. Az Abe-játékok a hagyományos, két dimenziós "fuss és ugorj" műfajt képviselik, ám a lehető legmagasabb színvonalon. Három dimenziós videojelenetek mosódnak át a két dimenziós akcióba: profi kivitelezés, és igényes feladványok jellemzik a játékot. A műfaj korlátait átlépve nem csak ugrándozni lehet, hanem beszélgetni kell a többiekkel, az ellenfeleket pedig cselvetéssel kell elintézni. Abe legnagyobb fegyvere, hogy egy bizonyos meditációs technikával megszállja az ellenfelei porhüvelyét. Bele tud bújni bármelyik intelligensebb lény testébe, s ezáltal a saját fegyverüket fordíthatja ellenük. Na persze nem lehet mindenkit öngyilkosságra késztetni, hiszen az úgy túl könnyű lenne. Az ellenség valamennyire már számol a mudokon sámánok efféle képességével, ezért "villanypásztor" robotokkal gátolják meg az ilyetén mesterkedést. Nem elég tehát a természetfeletti képesség: a legtöbb helyen a környezet adta lehetőséget kell a legjobban kihasználni. Meg kell keresni a húsdaráló gépek kapcsolóit, az ajtókat nyitó zárakat, a gépeket működtető gombokat, stb. Mindezek kivitelezéséhez pedig el kell lopakodni az alvó őrök mellett, rejtőzködni kell a sötét sarkokban, ki kell játszani a mozgásérzékelő sugarakat, hatástalanítani kell az utunkba kerülő aknákat, és még sorolhatnám tovább.

FLEECHEK

Ezeket a csúszó-mászó férgeket a glukkonok tartják házi kedvencként, csakhogy miután megnőnek, általában feleslegessé válnak, és egyszerűen lehúzzák őket a klotyón. Oddworld alagútjaiban rengeteg ilyen teremtmény szunyókál, de sajnos elég éberen alszanak. Hosszú nyelvükkel ostorozzák hősünket, s ha nem menekülünk el idejében, végül egészben nyelik le. Nagy hasznát vesszük ellenük a láthatatlanságnak.

FŐ A JÓ HANGULAT

Ahhoz képest, hogy az Exoddus

ADABRA

S EXODDUS

még nem a második rész, a többiek viselkedésében, és hősünk kommunikációs készségében meglepően nagy a fejlődés. Az első részben ugyebár annyiból állt egy beszélgetés, hogy felszólítottuk a másikat, hogy kövessen minket, majd elvezettük a legközelebbi madár-portálig, amit aztán a zsolozsmával kinyitottunk neki. Nos, az Exoddusban sokkal figyelmesebben kell pesztrálnunk a többieket, sőt, még a hangulati változásaikat is nyomon kell követnünk. Ha felbőszítünk egy mudokont, az egyszerűen nem fog engedelmeskedni. Kinyitunk például egy ajtót, csakhogy az ajtó kapcsolója megnyit egy vízcsapot is, ami nyakon önti a tulajdalt munkálkodó kollégát. A figura addig nem hajlandó követni minket, amíg barátságosan vállon nem veregettük.

A hordó utasaként már biztonságosabb a közlekedés a bányában: az aknákon ugyanis átgázolunk, a sligeket pedig el

egy jól irányzott tasival lehet észhez téríteni a beteget. Szóval ezeket jól kell irányzni, mert ha véletlenül egy józan mudokont törünk képen, az hajlamos az visszaütni, sőt, addig osztja az ütlegeket, ameddig bocsánatot nem kérünk. A mudokonok depresszióra is hajlamosak, ez esetben úgy kell bánnunk velük, mint a hímes tojással: maximális szimpátiát kell mutatnunk. Még fásultabban viselkednek azonban a beteg mudokonok. Abe társai a sivatagi gyaloglás után nagyon megszomjaznak, ezért – rá sem hederítve hősünk figyelmeztetésére – nekiesnek egy sörautomatának. Az első pofa sör után aztán persze jön a következő, azután a következő... és végül a másnaposság. Az újabb feladat: fel kell kutatnunk valakit, aki rendelkezik gyógyszerrel az ögő gyomor ellen... Végül van még a

és elnézést nem kértünk. Az ellenkező eset, vagyis ha túl vidám egy mudokon, szintén hátrányos tud lenni. A gyárban gyakran szivárog a vigyorex gáz, amitől a mudokonok esztelen rohangászásba kezdenek. A gyógymód egyszerű, ámde hatásos:

mudokonoknak egy egészen speciális fajtája: a vak mudokonok. A sligek – hogy ne lássák, mit dolgoznak – megvakították a bányász mudokonokat, akik ezért jóval esetlenebbek, mint a többiek. Nem képesek követni minket: csak elindulnak a hangunk irányába, aztán meg mennek, míg fal

ba nem ütköznek, vagy el nem fogy a talajuk alóla. Magától értetődően különös figyelmet igényelnek: mindig idejében kell megállítanunk! A nyolc parancsból álló "szókészletünk" a megváltozott körülményeknek megfelelően most jóval [illegible] A számbillentyűkkel a következőképpen szólhatunk a többiekhez: "Hello!", "Kövess!", "Vár!", "Legra!", "Grrrr", "Mindnyájan!", "Elnézést". Végre tehát nem kell minden mudokont külön útba igazítani, a "Mindnyájan!" felszólítással akár 5-6 mudokont is egyszerre regulázhatunk. Ennek egyébként nagy szerepe van, mivel például több olyan hely is létezik, ahol egyszerre több csapot kell elcsavarni. A "hello"-t felét most csak akkor érdemes használni, ha külön akarunk egy-egy figurát megszólítani. A munkára való felhívás két célt is szolgál: ezzel tudjuk az említett csapokat elfordíttatni, másrészt pedig ezzel lehet a bányászokat visszaparancsolni a munkához. A járőröző sligek a tétlen munkásokra azonnal tüzet nyitnak, ezért van szükség ilyen utasításra is. A bocsánatkéréshez csak annyit fűznek hozzá, hogy muszáj odalépni a delikvens mellé, másképp ugyanis elég nehéz hátba veregetni. Ugyanez vonatkozik a mérgelődésre is: távolról ugyanis csak magunkban füstölőghetünk, míg testközelből útjára indíthatunk egy nyaklevest is (amint már szó volt róla a megbolondult mudokonok kapcsán).

A hordó utasaként már biztonságosabb a közlekedés a bányában: az aknákon ugyanis átgázolunk, a sligeket pedig el

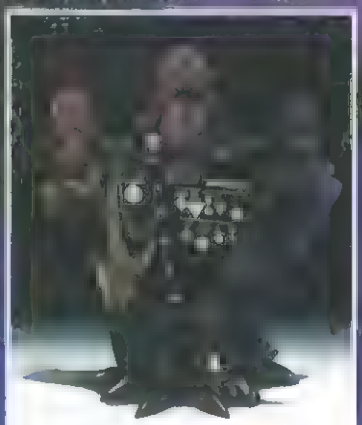
A szemed csak: Abe ugyanis jelenleg éppen láthatatlan

A fiúk a bányában dolgoznak...

AZ ERŐ VELED VAN

Az ellenfelek testét változatlanul a zsolozsmával kell megszállni, s ugyanezzel tudjuk a megszerzett képességeinket is aktiválni. Új a láthatatlanság, mellyel a kiszabadított szellemek tudnak minket felruházni – sajnos csak pár másodpercig. A szellemek bőrönöt stílszerűen egy-egy ilyet jelképezi, ezeket kell szóttörnünk. A szellemek amúgy többnyire csak a

tókat nyitnak. Aztán megmaradt persze az a tulajdonságunk is, hogy néha félistenné változva tombolhatunk, a shrykullá váláshoz továbbra is a számmal jelölt portálokat kell használnunk. (Annyi mudokont kell egyszerre



GLUKKONOK

A glukkonok az igazi főnökök: a szállítmányozásnál, a csontkitermelésnél, a slig laktanyában, a sörfőzdében, egyszóval mindenütt ők irányítják a dolgokat. Ennek megfelelően ha átvesszük az irányításukat, jómagunknak is módunkban áll a főnök szerepében tetszelegni, s parancsokat osztogatni a sligeknek.

átküldeni rajtuk, amennyit leolvashatunk a portál közepéről.) Jó, egyébként attól függetlenül, hogy ezúttal nem a kommunikációhoz tartozik, továbbra is lehet szellenteni – roppant mulatságos, ahogy a többiek mene-

külnek a "légkörből". Mellesleg ha belekóstolunk a SoulStorm sertalba, egészen sajátságos lesz a bélműködésünk. Miután kieresztettük a nyomást, érdemes megpróbálkozni egy kis mekononak az irányítását is: többek között – csakúgy mint a sligekkel – hangfelismerő zárakat lehet velük hatástalanítani, no meg csicskáztathatjuk a sligeket. Az egészen primitív lényeket, vagyis a csuszó-mászó fleecheket vagy a kutyaszerű slogokat továbbra sem lehet megszállni – igaz, a verebeknek a sligekket bármikor parancsolhatunk.

Ezt hívják lélekvándorlásnak. Pontosabb szakkifejezéssel pedig a mudokon scrabesítésének

[illegible] – egészen abszurd dolgokat [illegible] műveltünk...

A játék csalókódja – kísérletezve az elődhöz – a történet negyedénél kettéágazik (igaz, előbb vagy utóbb mindkét útvonalat teljesíteni kell). A bánya kazánjának felrobbantása után Abe a dzsungelbe jut, ahonnan két irányba indulhat el. Az ősi mudokonok külön temették el a munkásaikat és a harcosaikat, a kegyhelyek őrzését pedig paramite-okra és scrabokra bízták. A gond csak az, hogy ezek az állatok nem tesznek különbséget glukkonok és mudokonok között, azaz Abe-re is halálos veszélyt jelentenek. Szerencsére azonban Abe sokat gyakorolta a meditációt, és most már nem csak a sligeket, hanem még ezeket a viszonylag értelmesebb állatokat is az uralma alá tudja vonni. A csápos paramite-okkal kapcsolókat lehet megmarkolni, s pók módjára lehet leereszkedni/felhúzódzkodni a pályákon, míg a nagyobb testű scrabekkel hatásosan gyilkolhatunk. (Ez utóbbiaknál érdekes módon előbb "be kell kapcsolni" a támadást, pontosabban el kell hangolódni, majd utána lehet szétépni az áldozatot.) Át lehet venni továbbá még a főnököknek, azaz a gluk-

SLOGOK

A sligek leghűségesebb társai a slogok. Vérszomjasak, ugatnak és harapnak. Ha alszanak, jobb csöndben lopakodni mellettük. Az Exoddusban most kisebb, "tacskó" sloggiek is felbukkannak. Nem lehet megszállni őket, ellenben a sligek börében kiadhatunk nekik parancsokat.

Ami a tárgyakat illeti, [illegible] kat használhatjuk, mint az Oddyseeben, tehát van például gránátadagoló gép, teleportok, kutak (amelyek szintén teleportként működnek), kavicsos zsákok (a kövekkel az aknákat dobálhatjuk meg), húsos zsákok (melyekben a paramite-okat etethetjük), és persze a szokásos liftek és kapcsolók. A bányában viszont van egy egészen [illegible] eszköz: beszélhetünk a bányászlámpa, amikkel azután vízszintesen, függőlegesen, vagy akár a plafonon lógva is mehetünk – mindig amerre a sin vezet. Kiszélesítettünk mindenen, beleértve a sligeket, az aknákat – és persze a mudokonokat is.

A küldetésünk végén [illegible] hogy [illegible] annyi mudokont megmentünk, mint amennyit pusztulni hagyunk. Hogy ne dolgozzunk hiába, a bányákban elhelyezett kijelzőkön folyamatosan nyomon követhetjük az arányokat: láthatjuk mennyi mudokon van összesen a bányában, abból mennyi van az adott alagútban, mennyit mentettünk már ki, és hogy mennyi veszteséget könyvelhetünk már el. Amikor egy-egy alagútból távozunk, többnyire már nincs mód arra, hogy visszatérjünk – ilyenkor a bennmaradott mudokonok szintén veszteségként lesznek elszámolva. Aki tökéletes munkát akar, az megpróbálkozhat mind a [illegible] 100 mudokon kiszabadításával, ez azonban kissé [illegible] bárkés dolog lesz. Viszont ahhoz a rejtett pályákról is ki kell hozni mindenkit. A rejtett pályáknak pedig nem is annyira a megtalálásuk a nehéz, hanem a megoldásuk – a legelképesztőbb és legbonyolultabb kombinációkat kell alkalmaznunk, másodpercre és milliméterre kiszámolva minden egyes ugrást. A 100%-os teljesítmény azonban nem teljes lehetetlenség, mivel ezúttal bárhol menthetünk el [illegible]. Akár minden egyes mozdulat [illegible] eltárolhatjuk az aktuális pozíciókat. Nyilván sok játékos panaszkodott, hogy korábban túl ritkán voltak azok a bizonyos ellenőrzési pontok, viszont elhalozásra annál több lehetőség akadt.

Őszintén szólva nem vennék rossz [illegible], ha más cégek is kijönnének néhány ilyen "bónusz játékkal". Az Abe's Exoddushoz tényleg csak gratulálni lehet: intelligensebb, humorosabb, hosszabb, és kidolgozottabb mint az elődje – mondhatni tökéletes. Talán a humort emelném ki ezek közül, ami a mesterien megrendezett videojelenetekben csúcsosodik ki – a fergeteges animációk egy külön filmnek is megállták a helyüket (Az installálás után ne felejtsük el berakni a "Play" lemezt, különben lemaradunk róluk.) Ezek után kíváncsian várom a Munch's Oddysee-t, melyben az alkotók átnyergelnek az [illegible] a tudományos kutatá-

SCRABEK

Semmi sem veszedelmesebb egy scrabnél – legfeljebb egy másik scrab. Rendkívül agressziv állat: még a saját fajtáját sem túri meg maga mellett. Jobb kerülni vele a találkozást. Szerencsére most, hogy megszállhatjuk, nem olyan nehéz eltakarítani őket az útból: vagy egymásnak uszíthatjuk őket, vagy egy lezárt szakaszba sétáltathatjuk velük.

SLIGEK

Ostoba fajankók, ám rendkívül veszélyesek. Mindenuk a fegyveruk: az ujjuk állandóan a ravaszon van. A mechanikus lábu sligen kívül ezúttal találkozhatunk csuszó-mászó, és [illegible] repülőteres kivitelivel is. A repülő sligek bombákat dobálnak és akkuratusan járőröznek, de szerencsére nem nehéz elbújni előlük: már messziről hallani a rotor hangját.

[illegible]kra – persze ezt a [illegible] is egy [illegible] szempontból közelítik meg [illegible] a bizonyos "[illegible]" a perspektívájából.

V.F.

Abe's Exoddus

[illegible]

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: nincs

Külsőn belőnes

[illegible]

Summa summarum

Ha ez csak egy plusz játék, akkor ezek után milyen lesz a valódi folytatás?

végítélet

95%

Knights & Merchants – 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

Vészhelyzet – 4.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

RoboRumble – 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

JACK ORLANDO – 4.995 Ft helyett 2.995 Ft
Kalandjáték Harald Faltermeyer zenéjével

EROTIKUS VIDEÓ CD-K

Carol Lynn - Erotic Clips Nr3 – 2.495 Ft Carol Lynn - Hot Disco Love – 2.495 Ft
Carol Lynn - Carols Pervers Dreams – 2.495 Ft

Forgalmazó:
TRONVILLASZ - Magyária Kft.
a ToolWare AB Mikrovállalat magyarországi képviselője

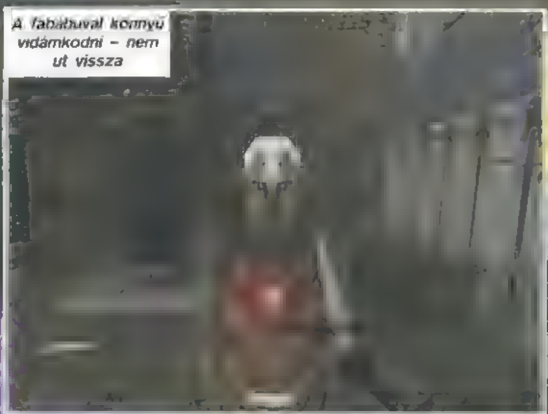
3200 Gyöngyös, Jókai u. 7. Levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf: 318
Telefon / Fax: 37 /315-965 E-mail: tlab@interdnet.hu
Az árak az ÁFA-t tartalmazzák.

VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT!

Lop[illegible]

THE DARK PROJECT

Elvenni a másét nem szép dolog, mégis sokan megteszik. Még több[illegible]ben vannak, akik nem teszik meg ugyan, de eljátszadoznak a gondolattal. Aki azt mondja, hogy még sosem morfondírozott ilyesmin, az hazudik. Mindenkiben ott bujkál a kisördög, csak épp a legtöbb ember szerencsére elfojtja gyártó vágyait. Felülkerekedik a józan ész, mely számol a lebukás kockázatával is, no meg aztán becsület is létezik a világon. Tény [illegible] és [illegible] sem [illegible] Ez az mégis: ha valaki csak a hecc kedvéért akarna a "nagy kalandba" belevágni [illegible] tan váljon gonosztevővé, de ha lehet, csak virtuálisan. A Thief ideális lehetőséget biztosít hozzá.



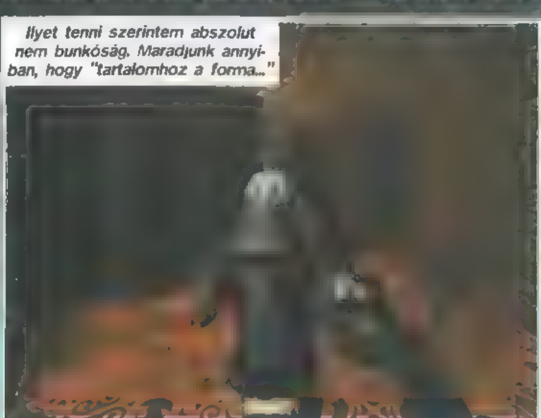
A fabátuval könnyű vidámkodni – nem út vissza

Az [illegible] kában egy középkori tolvaj mindennapjaiba nyerhetünk bepillantást, méghozzá testközelből, a tolvaj saját szemszögéből. A grafika láttán azt mondhatnánk, hogy egy Quake-klónról van szó, de az igazság igencsak távol esik ettől. A szuper 3D-ben megjelenített ódon utcák, koszos csatornák és pompás belső terek ezúttal nem holmi esztelen mészárlásoknak adnak otthont, hanem kifinomult eszközökkel végrehajtott diszkrét akcióknak. Lopakodni, bujkálni a sötétben, a lehető legkisebb feltűnést kelteni, s csak a legszükségesebb esetekben vért ontani: ezek lennének az alapszabályok. A játék hihetetlenül valós körülményeket varázsol körénk: az Ultima Underworld, a System Shock és Flight Unlimited alkotói ezúttal is remekeltek. A Looking Glass

ún. Dark Engine-jének ráadásul nem csak a grafikája méltó csodálatra, hanem az általa mozgatott ellenségek intelligenciája is. A fáklyákkal megvilágított sötét folyosókon hús-vér emberek járőröznek, akik átlagemberekhez méltóan elég rosszul látnak a sötétben, ugyanakkor [illegible] tolvajunknak [illegible] szükséglete [illegible] minden apró zörejt figyelemmel kísér[illegible]jen, ugyanakkor jómaga a lehető legcsendesebben közlekedjen. A lépéseink zaja könnyen feltűnést kelthet, bár persze ez megfordítva is igaz: az őrök csörtetése jól hallható, s így könnyen mögéjük kerü[illegible] többsége eleinte még nagyon laza: hangosan beszélgetnek, némelyik pedig [illegible] ve sem tud megállni a lábán. Van köztük persze jó katona is, aki éberen figyel, ám az meg elég ostoba ahhoz, hogy mondjuk egy eldobott tányér (vagy más kezünk ügyébe akadó tárgy) zajára elhagyja az őrhelyét – nem hiába istenítem annyira az AI-t.

Az őröket tehát nem megölni kell, hanem kijátszani. Ha elég bátrak vagyunk, akár "zsebtolvajkodhatunk" is. A középkorban talán még nem volt feltalálva a zseb, s ezért mindent – beleértve a kulcsokat is – az övükön hordtak az emberek. Ha árnyékba húzódva sikerül észrevétlennek maradnunk, egy gyors mozdulattal úgy emelhetjük el a mellettünk elhaladó őr

kulcsát, hogy az észre sem veszi. Ez persze kockázatos megoldás: a leütés jóval egyszerűbb. Érdemes mondjuk a delikvens [illegible] ni, és egy [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] el is me[illegible] [illegible]ekülhet, [illegible] tekintete elő[illegible] mi sötétebb [illegible] a békesség...



Ilyet tenni szerintem abszolut nem bunkóság. Maradjunk annyiban, hogy "tartalomhoz a forma..."

GÁLATÁBAN

Azon kívül, hogy a Thief remek tolvajt farag belőlünk, még kitűnő szórakozás is egyben, minthogy a kerettörténet eléggé kísérteties. A történet főhőse, Garrett az utcán nőtt fel. Gyermekkorában sima zsebmetszőként tengette életét: akkoriban történt, hogy a tehetségére felfigyelt egy bizonyos szekta is. Az egyik szerzetesük szerint Garrett kiválasztott, akinek a sorsa meg van írva. Akkoriban azonban ez a szöveg nem keltette fel hősünk érdeklődését. Azóta sok év telt el, s Garrettből a város legjobb tolvaja lett. "Becsületesen" csakis a leggazdagabb nemeseket lopja

Egy egykori művezető a rendszerváltáskor bezárt bányában. Kicsit már rossz bőrben van

meg, a tippeket egy Cutty nevű barátjától kapja. Garrett szerepét vállalva az első feladatunk egy jogar megszerzése egy dúsgazdag uraság tróntermeből. Ez még nem túl nehéz ügy, ugyanis Lord Bafford házon kívül tartózkodik, ráadásul az őrség parancsnokát is magával vitte... Amikor megvan a dísztárgy, hősünk menne is a fizetségéért, ám valami

ni tudni kell!

Közbejön. Cuttyt elhurcolják holmi tolvizitorok; a második küldetésben tehát irány a börtön, ahol egy szabadítási akciót kell lefolytatnunk, különben sosem kapjuk meg a pénzünket. Néhány küldetéssel később aztán egy kard ellopására kapunk megbízást egy titokzatos Constantine nevű alaktól, s onnantól kezdve [illegible] a dolgok: a sötét utak a város legbefolyásosabb rendjének, a Hammerek meglopására hérel fel minket. A tudtunkon kívül olyan erők szolgálatába állunk, melyek az egész emberiség jövőjét befolyásolják...

Egy-egy küldetés tehát annyiból áll, hogy felkutatjuk a célul kitűzött tárgyat és elemeljük. Az már más kérdés, hogy néha menet közben kapunk új célpontot. [illegible]

TOLVAJKULCS ÉS EGYÉB HASZNOS DOLGOK...

[illegible] szemben szokatlanok a karakterünknek, előbb mindenképp érdemes végigcsinálni a gyakorló feladatokat. A Szerzetesek kastélyában való edzés valójában a legelső küldetésünknek tekinthető (amit át is lehet ugrani). Mint már volt róla szó, a tolvaj légfontosabb feladata az, hogy észrevétlen maradjon. Ehhez három dologra kell ügyelni: sötét sarkokat kell keresni melyekben a fal mellé érdemes húzódni, de nagyon vigyünk elő fényű tárgyat (mint mondjuk a kardunkat), és amíg elhalad mellettünk az őrség, maradjunk mozdulatlanok. A gyakorlás első termében észrevétlenül kell eljutni a mesterhez. Nagy segítség a tárgyérzékelő kristály a képernyő bal alsó [illegible]

[illegible] kell például az [illegible] tárgyat [illegible] az [illegible] tokat, vagy felvenni majd használni a tárgyakat. Jó tudni, hogy ha valami használható dolog felé fordulunk, a tárgy kivilágosodik. A gyakorlás utolsó része egy Tomb Raider-szerű kiképző pálya. Egy jó tolvajnak ugyebár minimum közepes szintű akrobatának kell lennie, hiszen falakra kell felhúzódzkodnia, kerítéseken kell felmásznia, néha az alatta muszáj úsznia, stb...

A már emlegatett élethű környezethez hozzátartozik, hogy rengeteg tárgyat vehetünk fel és vizsgálhatunk meg. A leg-

Óóóóó... Csokolom, bácsik, ha jól láttam, akkor Robin Hood arra futott...

[illegible] csak arra jó, hogy az [illegible] sukkal eltereljük az őrök figyelmét, de vannak, amiket eltehetünk a tárgylistánkba, hasonlóan a kulcsokhoz. A tárgylistánkba kerülnek azok az akkumulátorok, bombák és italok is, amiket a küldetések elején az összelopott pénzünkből vásárolunk. A nyílvesszőkhöz hasonlóan vannak vakító vagy gáz bombák, továbbá aknák. Az italokat illetően letezik gyógyító ital a sérülések orvoslására, oxigén ital [illegible] levegőzéshez, [illegible] gyorsabb futáshoz, [illegible] szenteltvíz az élőhalottak ellen. A szenteltvizet a vizes nyílvesszőkkel kell igénybe venni: 30 más percig felszentelt nyílvesszőkkel [illegible] szúrhatjuk le. Első ként a börtön alatti katakombákban lesz szükségünk ilyesmire, ott a szenteltvíztartóban márfogathatjuk meg a vesszőket. A játékból persze nem hiányzik a hagyományos tolvajszerszám, a sperhakni sem, melyből két fajta is akad majd Garrettnél. Ha az egyik nem jó, értelemszerűen a másikat kell próbálni, de vannak olyan bonyolult zárak is, amelyeknél felváltva kell használni a kettőt. Hogy mennyire haladunk a zár felnyitásában, azt jól megkülönböztethető kattanások jelzik. A küldetésekhez általában térképeket is kapunk, ám a játék ebből a szempontból is maximálisan realista. A kézzel rajzolt vázlatok közel sem jelentenek akkora segítséget, mint [illegible] a Duke Nukem-féle játékok [illegible] térképei: csupán egy papírdarabot húzhatunk elő, és azon próbálhatunk tájékozódni. Segítségképpen csak annyit kapunk, hogy az éppen aktuális terem [illegible]

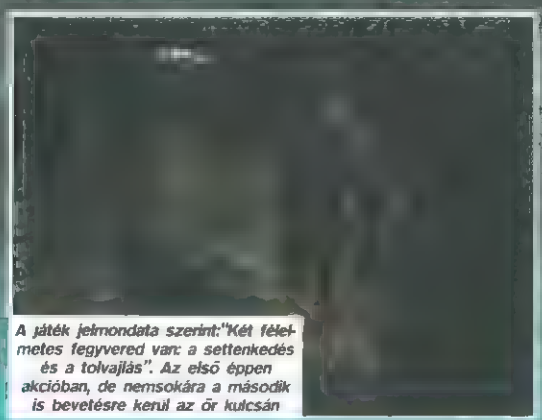
A JOGERŐS ÍTÉLET

[illegible] a mai külön dicséretes, hogy ebben az [illegible] "műfajban" mindjárt egy remekművel debütáltak a szerzők. 3D-s terepeket ma már nem nehéz alkotni, de valósághű [illegible]s környezetet még mindig az, és a Looking Glass ennek a nagymestere. A komor helyszínek, az intelligensen járőröző katonák, a kristálytiszta sztereó hangok együttesen olyan atmoszférát teremtenek, hogy a hideg frász a [illegible] amikor minden ügyeskedés [illegible] "Hé te ott! Most megvagy!" A játékos szinte megizzad, amikor ki kell merészkednie a világosságba, és nagy ötvezettel merül el a sötétségben, majd kaján vigyorral az arcán sújt le a furkósbottal. A játék akár gyógyterápiának is beválik: ha félsz egyedül a sötétben, játssz egy [illegible] Thieffel, a kamrát rajtad [illegible] olyan rossz az! Csak azt sajnáltam, hogy jónéhány küldetésben túlságosan sok a zombi, s ezért a lopakodó/lopkodó küzdőstílus idővel kissé hátrébb szorul.

Háhá, egy ilyen méretes íjjal felszerelve szinte már Robin Hoodnak érzem magam!

kozat választható. A normál beállításnál csak a célpontra kell koncentrálnunk, a kiindulóponttól a célpontig tart az utunk. A Hard fokozaton általában a visszaútra is gondolnunk kell, s egyéb értékeket is a zsebünkbe kell csúsztatnunk. Az Expert fokozat végül csakis a profiknak való: elég, ha annyit mondok, hogy egy igazi profinak úgy kell megszegnie a "ne lopj" parancsolatot, hogy közben nem terheli a lelkiismeretét még a gyilkosság bűnével is.

nulnunk csöndben járni (lopakodva, és kerülve a recsegős padlózatot), utána egy gyakorlóbábu társaságában el kell sajátítanunk a karuforgatás alapjait, majd egy igazi ellenféllel is megküzdhetünk, ezután pedig meg kell tanulnunk a nyílpuskával bánni. A céltáblákra csak sima nyílvesszőkkel lőhetünk, de a küldetéseink során más fajta vesszőket is vásárolhatunk. Ezek egészen különlegesek lesznek: a vizessel eloíthatjuk a nem kívánatos fáklyákat, az egyenesen repülő füzessel rohkantgat hatunk, a mohással "párnát" lektethetünk a kapogató padlózatra, a gázossal elalíthatjuk az ellenségeinket, a kötelessel feljárót készíthetünk magunknak, végül a zajossal pedig elterelhetjük [illegible] a Lucifernek való gyakorlás közben gyakorlatban [illegible]


A játék jelmondata szerint:"Két félelmetes fegyvered van: a settenkedés és a tolvajlás". Az első éppen akcióban, de nemsokára a második is bevetésre kerül az őr kulcsán

Thief - The Dark Project

FEJLESZTŐ: Looking Glass Studios
KIADÓ: Eidos Interactive
WEBSITE: www.eidos.interactive.com
MEGJELENÉS: [illegible]

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P266+, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: Nincs

Kritikus szempontok

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Szórakoztatóság

Summa summarum

Csak lopva merem megjegyezni, hogy a Thief minden üzében eredeti alkotás

végítélet

87%

A fél életed rámehet!

Hogy a [illegible] a könnyű drogok kategóriájába [illegible] – azt nem tudom. Sejtésem szerint van ilyen is, olyan is. Míg például a Quake egyjátékos üzemmódban csak [illegible] okoz, addig a multiplayer módja erős lelki függőséghez vezet. A szoftverfejlesztők ezt látva újabb "szeket" [illegible] laboratóriumaikban, [illegible] egy egészen [illegible] nagyon brutális anyag szintetizálóját: a Half Life, [illegible] sokat [illegible] fogyasztói fél életüknek búcsút mondhatnak. Rendkívül addiktív szer, egy-két óra után már kialakul a szenvedélybetegség, s használója [illegible]

[illegible] tujított Quake2 motor, extrava- [illegible] megszokhattunk. Amik [illegible] hogy a [illegible] fele az [illegible] jellemezni az [illegible] meg az előbbieket [illegible]

Különösebb várakozás nélkül, "általános" hangulatban töltöttem be a Half Life-ot, de már az első élmények [illegible]

[illegible] kat [illegible] percben [illegible] hallott szokáson, hogy sorozatban érnek ilyen meglepetések: hol a forró kávé áttetsző göze venta el a figyelmemet, hol az egymással kommunikáló emberek, hol a cipőjét bekötő öreg professzor. Amikor az új technikai megoldásokból kifogyott [illegible]

[illegible] tekban még nemigen [illegible] szenvedélybetegő [illegible] arányban fokozódik az [illegible] val.

során felhasad egy dimenziókapu, iszonyatos [illegible] rázza meg a labort, s egy idegen bolygó [illegible] barátságtalan lényei [illegible] az eddig békés laboratóriumba.

A földrengésnek és a szörnyeknek köszönhetően [illegible] és a biztonsági őrök többsége [illegible] szenderült, de az életben maradottak sokat segítenek. Beszélni lehet hozzájuk (azzal a gombbal, amire a "Use" pontot konfigoltad), s utasíthatod őket, hogy őrködjenek vagy tartsanak veled. Erre már a játék legelején szükség lesz, mivel egy retinazáras ajtó kinyitásához a közelben lévő professzor segítségét kell kérned. Az őrök hívása pedig [illegible] [illegible] egy ellenséget [illegible] harcolsz az [illegible] emészt meg a [illegible]

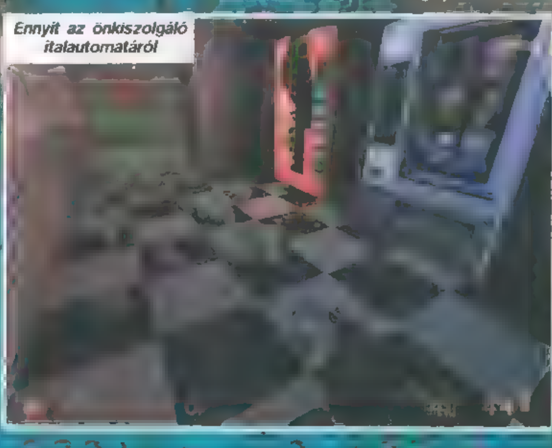
[illegible] Zsonbik.

A játék legelején [illegible] a kormányzó [illegible] csapatokat küld értünk, s a [illegible] [illegible] hamarosan [illegible] a [illegible]. Nagy volt az öröm, mindenki megváltóként várta a deszantosokat, amíg az első meg nem jelent, s egy sorozattal [illegible] az útjába kerülő mérnököt. Jómagam ezt néhány pillanatig értetlenül szemléltem (programhugra gyanakodva), majd miután néhány golyó becsapódott mellettem, s egy gránát ívelt felém, visszaugrottam a [illegible] mögé. Világos, hogy a kormányzó nem [illegible] akar minket, hanem eliminálni. Ellenség [illegible] így megsokszorozódott: agresszív, [illegible] stb. [illegible] AI-val "megáldott" katonák. A katonák játéka, [illegible] lóban

HALF-LIFE

[illegible] közben tökéletes volt az ajakszinkron! Nyomta a szöveget "Hello, mister Gordon, how are you today?...", s közben hangra pontosan mozgott a szája. Egy FPS-től ez igazán kellemes meglepetés. A második [illegible] akkor volt, amikor elkezdtem körözni az őr körül – a fejét állandóan felém fordította [illegible] Dicséretes. Ez a [illegible]

Gordon Freeman bőrébe bújva a Black Mesa kutatólaboratórium [illegible] – [illegible] az első [illegible]. [illegible] nukleáris kutatólabor egy többszintes komplexum [illegible] sivatagban, [illegible] földfelszín alatt. Gordon [illegible] energiájú nukleáris kísérletek végrehajtása. Miután magunkra csatoltuk a H.E.V. védőruhát, [illegible] a kísérlet [illegible]. [illegible] egy ki- [illegible] furcsaság, éppen ki- [illegible] mindennapi eset, [illegible] Folytatjuk utunkat a veszélyes anyagok kísérleti kamrájába, ahol [illegible] Gordon kálváriája – a kísérlet



Ennyit az önkiszolgáló italautomatáról

[illegible] gondom. A többi szereplő egyébként folyamatosan kommunikál veled vagy egymással (!), [illegible] gyakorlás [illegible]

[illegible] töltéshez hátravonulnak – lehetőleg fedezékbe; láttam olyat, aki kinyitott egy ajtót, és beállt mögé másvalaki, amikor közel [illegible]

A helikopter zseniálisan néz ki. Még egy szimulátorban is megállná a helyét. Persze ez nem menti meg

Zsánkló Fándám és Dolph Lundgren nem vette észre, hogy god-módban játszok

[illegible] Half Life harcainak hangulatát. Valami ilyesmi [illegible] mata géptegyvereket kell kicselezni (lézérzárkelék hozzák működésbe őket), vagy épp kihasználni, hogy kiirtsák az ott lévő szörnyetegeket. [illegible] egy kb. másfél méter magas peremen néhány fa- és vasláda vett felállva. A [illegible] szor furfangosnak kell lenni, mielőtt végiggondolom taktikázni, megfelelő helyen megfelelő fegyvert használva. A sztori nem fullad ki a katonák harcba szállása után – [illegible] ránk zárja az ajtót, s elegánsan kisétál a másikon, látszólag elvágva előlünk a menekülés utjait. [illegible] csés vagy. Térhatású hangekben lesz részed – persze azért nem Dolby digital minőségben – de [illegible] lesz.

[illegible] a Quake 2-t szolgálta. Azóta licenceltek, [illegible] pofozgatták, 24 bit színmélységűek lettek a textúrák, a fegyver és lőszerjoyok [illegible] lett, a tárgyak egy része mozgatható, vala[illegible] rakszam el a programhoz adott Worldcraft pályaszerkesztővel, sok mindenre fényt deríthet még [illegible]

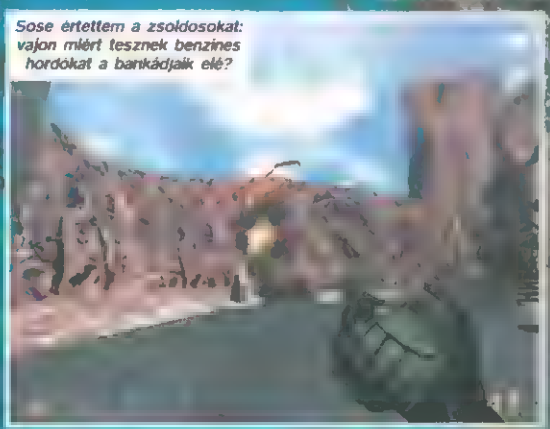
Bár ez a randaság inkább a középmezőnybe tartozik, nehéz elbánni vele. Ugyanis a vízben nem működnek a fegyverek

[illegible] dolog a folyosón felállított magányos géppuskatőzsök. Egyszer csak a rádió hangja hallatszik [illegible] eterbe:"Itt van!" Gyors visszakozás a sarok mögé, mély lélegzetvétel, s ugrás a géppuskatőzsökbe. Vesztemre. Velem szemben egy teljesen [illegible] géptegyver mögé a pozsát felém [illegible] géppuskát, az ellenséges fészket kihagyom, érzéketlen. A ládákra célzok, de a fej kb. csak a peremig ér. A ládák rengeteg [illegible] a vasládákon éppen csattanok a golyók. [illegible] katonák a perem biztonságos felére [illegible] majd tűz alá vesznek. Feladom, visszafutok. Koppanva csak lábam élő egy gránát, [illegible] egy kipés, gyorsan, most robban. Szusszanás, géptegyver elő, a maradék ládákat szétlőszem, kiugrálva a sarok mögül. A géptegyver lőt [illegible] el. A katonákat módszeresen kezdem leszedni, különösen figyelve a gránátokra. Úgy tűnik, nem [illegible] meg senki a tőlük mögött. A biztonság kedvéért beküldök egy gránátot a nagyobb ládasor mögé, míg fröccsög a falakra jajszó nélkül. Biztos csak hullák voltak elő. Kaszott robbanás a lépcsőn, amely felvezet a peremre. Felérek, a gépágyú [illegible]

[illegible] pl. túlhajtható, s akkor kegyetlen sugarat lő ki, [illegible] ütésekben, a hagyományos gránát is gyönyörű, kiszórva [illegible] a gránát mégis megfelel a valóságnak. A tömegpusztító zombie zsoldosokat, bedobjuk (illetve le-) vízhez, elmegyünk [illegible] egy [illegible] Két [illegible] más, a [illegible] hány pillanat múlva, ha nincs megfelelő célpont.

[illegible] Gáspár

A menü – bár Quake lőt – sokban különbözik [illegible]sétól. Sajnos nem igazítható a kezelés kedvünkre, például a fegyvereket nem lehet egy gombhoz [illegible] fegyverül, csak a fegyverszámokat [illegible] remek cfg file, amit kedvünkre pozizgathatunk [illegible]


Sose értettem a zsoldosokat: vajon miért tesznek benzines hordókat a bankádjaik elé?

[illegible] ki akartam lépni a menüből, hosszas töltögetés kerül, s csak úgy a tizedik Esc je[illegible] a program [illegible] kapok. A tűzzel [illegible]

Half-Life

Fejlesztő: Valve	
Kiadó: Sierra	
Weboldal: www.half-life.com	
Megjelenés: nyáron	

Kellő igény:

Minimum: P133, 24MB RAM
Ajánlott: P166+, 32MB RAM
3D-gyorsító: D3D, OpenGL, 3Dfx miniGL
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Grafika	9
Hangok	9
Szórakoztatóság	9
Zenék	8

Summa summarum

Kíváncsi vagyok, hogy erre mit szólnak azok a fejlesztők, akik Unreal engine-t licenceltek

végítélet

94%

HERETIC

Az elf kalandja - avagy LOMB RAIDER III

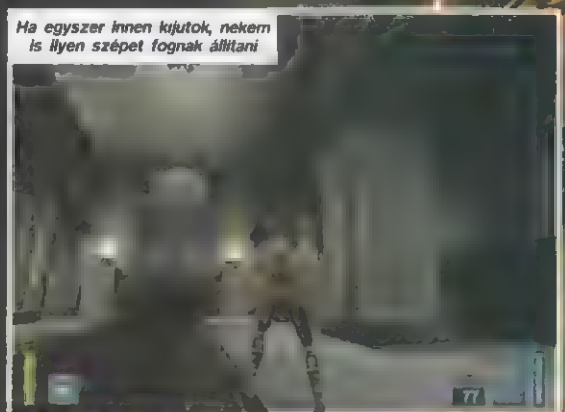
R[illegible] A korte tartó ötszö és az Üveghegy [illegible] táborban, átdogélt nemes-nemzetes Doom. Egy szép napon arra tévelygett a szegény [illegible] legkisebb fia, Heretic koma, aki így szólt hozzá: kérlek, ó nagyságos Doom, áruld el titkodat, hadd tanuljam meg én is a módját, hogy lehet híressé válni. Doom hosszú mesébe kezdett... A happy end (azaz inkább a boldog folytatás, hiszen "emberszimulátorban" már legalább akkora túltengés van, mint mondjuk szappanoperában) után a kis Heretic úgy döntött, hogy ő még a Doomnál is híresebb lesz: [illegible] varázsolni, repülni és még fel/le [illegible] él azóta és mindketten megöregedtek. Halálos ágyán id. Heretic így szólt egyetlen fiához, Heretic junior[illegible]hoz, akire az egyszerűség kedvéért sorszámmal is ellátott: Fiam, menj el Doom legnagyobb dédunokájához, Quake 2-höz és szívd el minden tudását! A tőlem tanultakkal együtt [illegible] lehetsz az új bajnok!

Ennyit a "történelmi háttérről", a lényeg az, hogy a Raven Software megint úgy döntött, hogy sajátos iskolát teremtő játékuk régen várt folytatásához ismét az id Software motorját, a Quake 2 engine-t [illegible] használni. Az egészet nyakonöntötték az első Hereticből már ismerős RPG-vonásokkal, majd habnak a tetejére még elszipkáztak pár ötletet (mindenekelőtt a kameranézetet) a Tomb Raiderből. Voilá: máris kész van a játék, amit nevezhetünk akár akció-RPG-nek is.

A legenda szerint létezett egy ősi nép, akiket Seraphoknak neveztek, és oly irtózatosan nagy varázserővel bírtak, hogy erejük hatalmasabb volt bármely természeti csapásnál. Idővel a legtöbb Seraph beolvadt a földjükre bevándorló Sidhe Elfek tömegébe. A fertőzöttek teljesen megőrülnek: gyilkos hajlam ölrel bennük, mely arra készteti őket, hogy mindenkit megtámadjanak és megöljenek. Corvus természetesen mindent megpróbál elkövetni népe megmentéséért, tehát vállára csapja egyetlen társát (a [illegible] ját), és útnak indul, hogy megtalálja a gyógymódot az iszonyatos fertőzésre.

A fenti kis mesét, a kor elvárásainak megfelelően, mint egy filmet szemlélhetjük végig, bár a videók minősége már hagy maga után kívánni valót, ugyanis az erős tömörítési ráta miatt kissé pixeles. Egyébként nem tömték te[illegible] a játékot FMV videókkal, inkább a Tomb Raider-féle megoldást alkalmazták, vagyis a pályák között általában engine-nel készült átvezető képsorok következnek. [illegible] a természetes[illegible] kadó telhetetlenségemet, és úgy állni a dolgoz, hogy ez is több mint a semmi.

A főmenüben mindenféleképpen [illegible] bekukkantani a Video settings almenübe. Mindig is rettentően imádtam állítgatni a felbontásokat, hogy a gépem [illegible] bírsam a teljesítményt, ha most a program [illegible] díjazta ezen törekvéseimet: minden egyes állításnál újra betöltötte az egész pályát. Mielőtt új játékot indítanánk, nem árt igénybe venni a Tutorialt, ahol megtanulhatjuk Corvus "használatát": egy kötélen lógó csirkén lehet.


Ha egyszer innen kijutok, nekem is ilyen szépet fognak állítani

A Sub-Zerotól koppintott varázslat megidézéskor...

közé. Ez már azonban nagyon régi történet. Mostanában Silverspringben, az Elátkozott Városként emlegetett településen egy fiatal Sidhe Elf elkezdte felkutatni távoli őseinek, a Seraphoknak elveszett kincseit. Kiásott egy varázsvesszőt, melyet a Seraphok készítettek ajándékul az első Égi Vigyázónak. A vessző hatalma ugyan nem volt végtelen, de elegendő segítséget nyújtott ahhoz, hogy Corvus (főhősünk) felvegye a küzdelmet a zsarnok D'sparil kegyencei ellen. A játék irányítását ott vesszük át, amikor Corvus, az elf-mágia elsajátítása után visszatér szülőfalujába, és azt tapasztalja, hogy egy ismeretlen járvány fertőzte meg a lakosságot.

[illegible] kalandjátékok, [illegible] és actionök [illegible] mégedtem. Az utóbbit csak [illegible] gyon magabiztos és mindenki [illegible] szánt hősöknek ajánlom. Ezekben [illegible] vül az Options menüben lehet kiválasztani a játék vérességét és brutalitását. Erre a témára bővebben [illegible] ugyanis a CD-n a school [illegible] láttam feltüntetve a korhatárt. Mindenesetre igencsak illene [illegible] ni legalább azt, hogy gyenge idegzetűeknek nem ajánljuk, mert az Ultraviolent fokozaton annyira brutális a játék, hogy néha már nekem is felfordult tőle a gyomrom. [illegible] lehet vágni a szörnyeket, [illegible] csak úgy spriccelnek a [illegible] meg repülnek a [illegible] kat ayárza tűzön [illegible] ett, és gyerekszám [illegible] a háttérhangok [illegible] készítőknek, hogy [illegible] a "no blood" [illegible]

...és hatása félig sem baráti társaságban

[illegible] ELKERT [illegible] VII

[illegible]

…atalis tá[illegible] golás [illegible]

[illegible] textúra hibát, mint a [illegible] elépedve. Lényege [illegible]

[illegible] nyilvesszőt helyez). [illegible] mentális zenék [illegible] tökéletesen il[illegible] a játék hangulatához. Az ajtók nyikorog-nak, a cipők kopognak, a szörnyek meg vérmesen hörögnek. A zene egyenesen a CD-ről hozza ránk a frászt, és a teljes rémülethez [illegible]

IKONOK

Fegyverek/támadó varázslatok:

Staff: Az alapfegyver: bot, a végén éles pengével. Kedves dolgokat lehet művelni vele, pl. meg lehet szabadítani az ellenfele-ket valamelyik feles végtagjuktól, ezenkívül speciális ütésre is képes a shift+ ctrl-lal.

Fireball: Ez a fegyver (varázslat) is alapból nálunk van, de véges a töltenye, ugyanis használja az offensive manát. Nem túl hatá-sos, nehéz vele célozni, inkább gombok meg-nyomására és patkányok irtására szolgál.

Hellstorm: Az első részből már elég jól is-mert fegyver, ami saját töltényt használ. Viszonylag gyorsan lő, ezért tömegpusztí-tásra megfelelő, de ugyanakkor zabálja is a municiót.

Blast: Igen bőkezűen, egész pontosan ötö-sével szórja az áldást. Elég erős fegyver (illetve varázslat), ezért eszi is rendesen a manánkat. Közepes erősségű ellenfelek el-len ajánlott.

Bow: Corvus nyílvesszőjéből kiszálló csa-pás, az egyik legszebb fegyver a játékban. A lövés után méregfelhők is keletkeznek a környéken és savas esővel ajándékozzák meg a jónépet. Saját töltényt használ.

Flame: Legjobban a lángszoróhoz lehetne hasonlítani. Eléggé impresszíven festő láng-csóva, amely mindent feléget a közelében. Ha nem hívod a 105-ös telefonszámot, meg talán leégsz is.

Phoenix: Ismét egy nyílvesszőből tüzelő fegyver, mely saját töltényt használ. Legin-kább egy aknavetőhöz lehetne hasonlítani. Előnyeit gondolom nem kell ismertetnem. Lősz, robban, halál.

Sphere: A kedvencem. Sub-Zero fagyasztá-sára emlékeztető izzítós varázslat. Becsa-pódása után még tovább pusztít, ráadásul elég nagy körzetben, tehát népes társasá-gok üdvözlésére ideális.

Iron: Fémgolyókat lövellő varázslat. Ez fo-gyasztja a leginkább a zöld manánkat. Fo-gyasztásával arányosan elég erős is. Na-gyon erős ellenfelek ellen ajánlatos hasz-nálni.

Védekező varázslatok:

Repulse: A legalapvetőbb védekező va-rázslat. Fő hivatása, hogy szorult helyzet-ben távolabb hessegesse a közelben ögyel-gő ellenfeleket.

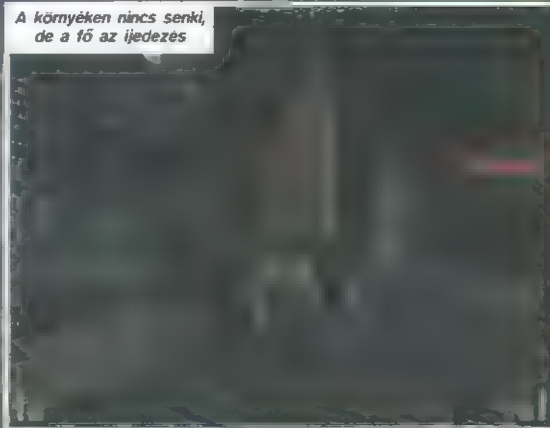
Meteor: Izzó meteorok keletkeznek körülöt-tünk, mindenkit felrobbantva, aki közelít. Sajnos csak egy ellenfél elintézésére képes és az alulról/felülről támadók ellen nem véd.

Teleport: A nevében is benne van. Zűrös helyzetekben visszateleportál minket egy biztonságos helyre (általában a kiindulási pontra).

Lightning: Egy elektromos felhő keletke-zik körülöttünk és visszatart minden közel merészkedőt, sőt, még a lövések ellen is védelmet nyújt. Nagyon manaigényes.

Ovum: Végére hagytam a legnagyobb poént, amit ebből a részből sem hagyhat-tak ki a készítők, ez pedig a csirkévé vál-toztatás.

[illegible] gik is. Elvégre ez egy horror játék [illegible] Játék közben [illegible] kommentálja [illegible] eseményeket és [illegible] meséli el nekünk, hogy tulajdonkép-pen mi is a teen[illegible] az aktuális pá-lyán. Ezen kívül tud még beszélgetni is a barátaival vagy a [illegible] ellenségekkel (persze itt nem inte-



A környéken nincs senki, de a fő az ijedezés

raktív beszélgetésre kell gondolni). A mindent átállítani kedvelőknek ajánlom a Sound set-tings opciót, ahol be tudjuk állítani a hangmin-ták minőségét (mint a Quake 2-ben).

A pályák elég hosszúak és a játék közepe fe-lé már kezdenek nehezedni is. Van is belőlük egy rakással. Corvus faluról, falura haladva veszi az akadályokat és a megpróbáltatáso-kat. Minden helységben más és más felada-tunk akadhat, ezért egy város nem csak egy pályából áll. Sok szenvedésen kell keresztül-mennünk, míg [illegible] az aktu[illegible] [illegible] pl.: a [illegible] után mi is elkapjuk [illegible] csak [illegible] tulajdonképpen tudunk [illegible] úgy, hogy minél előbb el kell jutnia Andoriába, hogy ott [illegible] nyithassanak. Min-den pálya előtt [illegible] nekünk a játék egy [illegible] lyik városban vagyunk. E[illegible] pálya alaprajzát is meg[illegible] Maps/objectives almenüben. Az ellenfelek már nem annyira [illegible] mert csak lassan [illegible] az [illegible] szörnyeket. Az első [illegible] mást, mint patkányokat meg zombikat. Az is [illegible] [illegible] dául tűzgolyóval lövöldözők, baltával vagy karddal hadonászók, de néha még akkor is [illegible] járunk, ha csak belesz[illegible] végébe, ugyanis néhány "kedves" kis ellenfél gázpalackkal szaladgál a hátán. Később jön-

Meg vagyok nyugodva: mégsem én vagyok a legrondább széles e dungeonban

[illegible] ket az ujjak [illegible] szörnyek, mint pl.: a sárkánymadarak, a gyíkok, vagy a [illegible] a víz alatt. A [illegible] alatti részekről kü-lön ugyan nem tet-tem említést, de [illegible] már csak [illegible] olyan bónusz, ami [illegible] egy lapáttal [illegible] hangulatunkra. Hatalmas poén, hogy Corvus [illegible] módon mellúszással közlekedik a vízben és a gyorsító[illegible] átválthatunk gyorsúszásra is. De ugyanígy említhetném azokat az apróságokat, mint hogy figyel[illegible] valamilyen páncélt vesz magára, az vala[illegible] meg is látszik a ruháján, sőt [illegible] sérüléseket is szerezhetünk.

[illegible] szólva nagyon [illegible] tam a játékkal. Precíz grafika, kiváló [illegible] tökéletes hangulat, de a legjobban azt [illegible] tam, hogy egy kicsit más szemszögből játszot-[illegible] Quake-klónnal. Az egyetlen negatí-vum az állandó és hosszas töltögetés volt. Ezt [illegible] egyet leszámítva mindenkinek ajánlom a játékot, aki szereti az RPG-t, a Tomb Raidert, vagy a Quake-et – vagy mindhármat egyszerre.

A játék kicsit naturalista: pár úriember a társát sütögeti a háttérben, míg én a legköze-lebb állóval barátkozom

Heretic II

FEJLESZTŐ: Raven Software
KIADÓ: Activision
WEBSITE: www.activision.com
FORGALMAZÓ: [illegible]

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, OpenGL
Multiplayer: LAN, Internet (4 fő)

Külcsín, belbecs

[illegible]ság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■□□□
[illegible]sság	■■■■■■■■□□
[illegible]a	■■■■■■■■■□

Summa summarum

A Quake 1 találkozott a Tomb Raiderrel, és a frigyből valóban főúri csemete született

végítélet

85%

THE CHOSEN BLOOD II

Vérmes mese a

ELŐLJÁRÓBAN...

Nincs szerencséje a Blood2-nek. Ugyanis a Half-Life végigjátszása és leírása után fogok hozzá, ami egyik 3D-s FPS-nek sem kedvezne. Egyszóval pe-

A Half-life kezében a fegyver, az ott meg lent valami Blood II lehet

nek, s legfőbb vágyuk, hogy a fizikai síkon testet öltsön – mi vagyunk a fő árulók, s mindent megtesznek elpusztításunk érdekében. Hogy az elmúlt 100 évben mi történt Calebbel, azt homály fedi, csak a Cabal szekta terjeszkedéséről olvashatunk, arról, hogy megvetette lábát a gazdasági életben, s vállalatóriásokon keresztül bír egyre nagyobb befolyással a világban. Egyszóval 2028 van, s a Cabal szekta jelenlegi vezetője, Gideon az aktuális ellenség (legalábbis így tűnik a játék elején), s az ő likvidálása az első számú feladat.

ches helyzetbe került a Blood2, mivel a Half-Life az összehasonlítási alap. Ha a Blood2 kerül hamarabb a kezembe, biztos jobbakat írok róla – de hát ilyen az élet.

A KÖRÍTÉSRŐL

Ne számítson senki túl bonyolult történetre, elvégre egy véres akciójátékról van szó. 2028-at írunk, mintegy 100 évvel azután, hogy a kiválasztott Caleb bőrébe bújva legyőztük a sötét erők Inkarnációját. A Cabal szekta szemében – ők lelkes hívei ennek a gonosz erő-

Caleb terve az, hogy feléleszti a másik három kiválasztottat – Opheliát, Gabriellát, és Ishmaelt – és együttesen ragadják ki a hatalmat Gideon és Cabal szekta kezéből.

AZ ELSŐ ÉLMÉNYEK

Ami nagyon mellbe vágó volt, az el-

Képrejtvény. Megfejtés: Voodoo Banshee

lenségek "intelligenciája". A Half-Life-ban jól hozzászoktattak a már-már emberszerű reakciókhoz, cselekedetekhez, az ellenségek taktikáztak, rejtőzködtek, fegyverek között válogattak, itt meg... A játék egy metróban kezdődik, ami egy [illegible] vesztébe rohan, pontosabban egy másik szerelvényhez. Feladatunk el[illegible]jutni a hátsó kocsiból az vezetőfülkébe (bár nem tudom minek, mert mindenképp csatlakozunk a másik szerelvénnyel), miközben néhány rosszfiú állja utunkat. De hogyan! A szerelvényen néhány civil is tartózkodik, s ha épp elé[illegible] az egyik [illegible]

csontnak, akkor a gengszter megtapsolja, s várja, hogy elléphjen a civil. Eszébe nem jutna lelőni (úgy látszik csak ránk van hitelesítve), ne adj Isten elépni és kikerülni. A tusz túloldalára állva könnyűszerrel becélozhatjuk, s leteríthetjük az ellent. Sajnos ez a fajta magatartás az egész játékra és az összes szörnyre igaz. Bután ugrálnak ide-oda, s olykor támadnak is, ha sikerül megláttuk. Mert a látás további komoly problémát okoz. Olykor két méter lépésre álltam a szörnyetegektől, s azok nyugodtan vesztegeltek vagy rótták köreiket. Ha felém néztek, akkor sem támadtak rám – jaj! Egyébként a civilek is alakítanak a pályákon. Ha rájuk célzunk, vagy lövöldözünk, a fejükhöz kapnak, és életükért könyörögnek – ez rendben is lenne, de miért jönnek ehhez oda hozzánk olykor pálya másik feléről is, ahelyett, hogy elmenekülnének? Ha már a civileknél tartunk, a Blood2-be is hajlandóak voltak a készítők beleépíteni egy kis kommunikációt, az emberek beszélnek, olykor kommentálják a látottakat. Ezt én mindig nagyra értékelem.

Jobb társaságokban az intelligencián kívül fontos még megjelenés, ami nem sikerült a legjobbra. A figurák úgy néznek ki, mintha papírból lennének

összerakva, erősen elválnak a testrészeik, ennek köszönhetően szögletesen mozognak.

A szörnyeket általában minden nehézség nélkül le lehet győzni, de a csatornákban előfordul egy ronda pióca féle, ami rátapad az arcunkra, s semmivel le nem lehet szedni onnan. Hiába hadakoztam a késsel, semmi. Általában lesik rólunk, ha elkezdünk rohangálni vele, de jó néhányszor rajtam maradt, s szívta lefelé az életerőt, s közben minden elsötétült. Az effekt jópofa, de a tök sötétben rohangálva általában rossz helyen köt ki az ember, és csak az életpontok rohamos visszaszámlálását látja. A dolog főleg ott kezd idegesítő lenni, hogy ilyenkor ugyebár kényelemnek vagyunk betöltve a legutóbbi játékállásunkat. Ha [illegible] így lehet

megószülni a játék alatt! A játék betöltése katasztrofálisan hosszú ideig tart (jó, persze, ez erősen hardver-függő, de még minimális konfignál se illene ilyen pofátlanul sokat töltögetni). Főleg azért érdekes a dolog, mert ennyi idő alatt szinte felinstallálom a játék 400 megáját. (Nyilván jön ehhez is egy patch.)

A PÁLYÁKRÓL, ÁLTALÁBAN

Tekintve, hogy a játék a Shogoban debütált LithTech motorral készült, a pályák hangulata sokban hasonlít a Shogo városrészeihez. Hangulatában, épületeiben ezt a Holló c. filmet vagy mondjuk Gotham City-t idézi, de egyik helyszínen például [illegible]sen a Tex Murphy-féle atomháború utáni lerobbant városrész hangulata jött ár. Tekintve a LithTech motor képességeit, a grafika minőségére nem lehet panasz: a színes fények gyönyörűek, a mozgás gyors, az effektek hatásosak, rengeteg golyónyom marad a falakon, a karakterek árnyékoltak – tényleg szép a játék. A levegőben maradt testrészek és fegyverek szintén a LithTech motornak köszönhetőek, sajnos ez a probléma Shogo óta nem változott, de az

igazság az, hogy egyik 3D-s program sem tud tökéletes gyógyírt erre. A hanghatások általánosnak mondhatóak, a zenék viszont nagyon megdobják a hangulatot. Egy szépen futó grafikus motor és a remekbeszabott zenék mellett sokat nyom a latban a pályatervezők munkája. Sajnos a pályákról hiányoznak a nagy terek, ami talán jót tesz a [illegible]nak, de a [illegible]nak nem. A szűk kis utcacskákkal és folyosókkal telitűzdelt pályák a valóságtól is erősen elrugaszkodtak, a tereptárgyak teljesen értelmetlenül kaptak helyet. Hogy minden tele van szórva kukákkal és szemetessel, az még rendben van, de a konténerek és ládák mit keresnek úton-útfélen? A jelenlétüknek semmi [illegible] letszögű, [illegible] régi [illegible] a második pálya, ahol kiszállunk a metróból egy fegyverboltba de egy mosodába vezet. Elég kellemetlen, hogy külön állomás épült a két boltnak... Na de elég legyen a [illegible] vesztes utáni rosszmájúskodásból, azért akadnak jó dolgok is. Például aki szereti a sok fegyvert, az dúskálhat bennük. Nekem kicsit sok volt a hosszú fegyvertípus, melyek nagy része kétfunkciós. Lépten-nyomon új fegyverbe botlunk, s mire megbarátkozunk [illegible], máris ott egy újabb. Persze biztos ez kell a nagyközönségnek, a GT Interactivnál feltehetőleg készítettek fogyasztói felmérést, amely azt hozta ki, hogy sok fegyverre (és vérre) vágyik az FPS játékos. Mondjuk arra nem vállalkozom, hogy bemutatom az összes típust, de egy-két érdekesebbet megemlítek. Például a varázspálcát, mely amellett, hogy remekül [illegible]z ki, csinál is valamit. Egész pontosan átszívja az ellenfelek életerejét belénk. Az előző részből is ismerős voodoo baba szintén a mágikus fegyverek közé tartozik, kitejezetten jópofa, [illegible] színű a játékban. Van még egy varázsfegyver, egy erőgömb, mely alapfunkcióját tekintve ráereszthető az ellenre, s az agyát kezdi el szívogatni. Az igazi móka a másodlagos funkció lenne, ugyanis ilyenkor mi bújunk a gömb bőrére, s pusztító körutra indulunk – írja a kézikönyv, azonban a játékban nyomát sem találtam. A tűzpisztoly és a napalm kézigyűk rögtön megfetszettek, mert a kilőtt anyag rajtamarad a szörnyeken, és folyamatosan sebzi őket. A tűzhalált halt ellenfelek hullája elszenesedik, s a halál beállta előtt vonaglanak még néhányat. Érdekes darab a légyirtó spray, ami más élőlények ellen is kiválóan alkalmazható, s ha egy quaker elvisszi hogy biciklipumpával rohangál, annak kedves fegyvere lesz. Van még háromféle bomba (mozgásérzékelős, időzített és proxy), melyek csak szinekben különb[illegible] [illegible]zetük a Half-Life hasonló szerkezeteihez képest... hát nevetséges. A többi fegyver amolyan átlagos, még ha tűzerejük romboló is, de semmi nem fogott meg benn[illegible]k.

A fegyvereken kívül remek tárgyak is lehetnek nálunk – ezek közül legütletesebb a szem, melyet eldobhatunk valahol, s a későbbiekben [illegible]szelődhe[illegible]nk vele. A többi cucc már nem túl eredeti, van pl. elemlámpa, infra szemüveg, távcső.

Már a Shogo[illegible] is [illegible] jó[illegible]dolta[illegible] a hálójátékra, s mivel a program ugyanaz a motor [illegible] itt is megtalálható minden. Külön file-ál in[illegible]tunk szervert, kul[illegible]tan állíthatjuk be a fragek számát, az időlimitet, a kapcsolat módját (TCP/IP – azaz internet, IPX, nullmodem), és egyéb szabályokat. 14 pálya található direkt a hálójátékhoz.

BLOD 2

Mielőtt [illegible] [illegible] gondolna, [illegible] fonetikusan próbáltam leírni a játék [illegible]mét és kiejtési gondokat küszködtek, azokat megnyugtatom: a véres jelenet[illegible] hangulatára célzott. Oké, hogy [illegible]

Calgonnal tán nemcsak a mosogép élt volna tovább

vér, meg fröcsög, ropkodnek a testrészek, és ez kell a jónépnek, de ez [illegible] [illegible] kell. Nem tudom megmondani miért, de olyan nevetségesen esnek szét az ellenfelek, hatalmas (óriási irdatlan!) vértócsákat hagyva maguk után. Néhány belső szerv is kikerül belőlük, melyek egész [illegible] [illegible] különösképp a szív: a szétlőtt hullák felett olykor ott pörög a szívük, melyet felvéve élet pontokhoz jutunk (jaj!). Aztán ott van a hullák feje, amit kedvünkre rugdoshatunk, labda módjára pattog körben a pályán (az rejtély marad számomra, hogy a kosárpályán talált labda miért nem akart pattogni). A patchelt verzióban állítólag már vércsíkot is húznak [illegible] [illegible]n a fejek rugdosás közben. Hurrá... Egyszóval nekem kicsit bíródnek tűntek a véres jelenetek, kicsit tán túlltettek a célon a fiúk.

Ha az ákázó hadnövelet nem válik be, akkor talán jobb a pálcázó...

PATCHENYE

Jó, hogy van ez az Internet, mert így használhatunk a játékfejlesztés ed[illegible]ig rejtett bugyraiba is. Ugyan[illegible] kö[illegible]vethetjük, hogy lesz a nyers kódból kifordult, 1.42-es verziójú, pompásan futó és bugok nélküli program. Csak [illegible]tente (kéthetente, havonta) le kell tölteni a legújabb verziót a Netről, s máris láthatjuk a fejlesztés legújabb eredményét. A Blood 2 esetén sincs ez másként, egy oldalt kitöltene a bugfix-ek listája. Az 1.1-es verzióban például már fel lehet mászni a létrákra a vízből, a mozgásérzékelő bombákat nem lehet a levegőbe felrepíteni, a fegyverek már nem ragadnak be a földbe stb. (a teljes lista 35 pontból áll). Lehet, hogy talán pozitívabban szóltam volna a patchelt verziójáról, de az ismertető az eredeti kiadásról szól – kicsit más kezd unci lenni, hogy nem képesek rendesen letesztelni megjelenés előtt egy játékot. Ha pedig már úgyis a negatívumokkal jövök, akkor most rendhagyó módon még megemlítenék két új szempontot az értékeléshez: AI (mesterséges intelligencia): 4, pályafelépítés: 4. A játszhatóságot és a szavatosságot akár ne is vegyétek figyelembe: előbbi kedvünkre konfigolható, s ugyanúgy játszható a játék, mint pl. a Quake2, vagy bármely rokon. Utóbbival pedig a multiplayer miatt vagyok gondban, ugyanis az a végtelenségig nyúzható... Persze ettől még lehet szeretni a játékot, s megszállott FPS-fan ne hagyja ki. Aki viszont még nem játszott 3D akciójátékkal (van ilyen???), az elsőnek inkább válassza a Half-Life-ot.

Rugdosható fejek mindjárt születnek, de a kosárlabda még véletlenül se pattogna!

Blood II: The Chosen

[illegible]
KALO GT Interactive
WEBSITE www.blood2.com
[illegible]

Kellene

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D, szoftveres
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külsőn belőnt

[illegible]ság
[illegible]ság
[illegible]ság
[illegible]a

Summa summarum

Verbo[illegible]s megart a sok!

végítélet

80%

Minthogy nagy rajongója vagyok az autóversenyes játékoknak, bevált szokásom, hogy elég magasra rakom velük szemben a mércét. Minthogy pedig elég magasra rakom a mércét, nem sok jót vártam a Grand Touringtól. Amikor CoVboy barátom a kezemhe nyomta a CD-t, még alig ban sem voltam biztos, hogy ez a játék megér egy két oldalas ismertetőt. (Érdekes, itt sosa senki nem hisz nekem – C) A dobozon ugyan szépen festettek a képek, de hát régóta nem hiszek a tündérmesékben, szóval úgy gondoltam: hiszem, ha látom. És lássátok csodát: ezúttal alaptalan volt a szkepticizmusom.

Zöld utat kaptunk. Lassan el is kellene indulni hátul meghúzódó ál-Trabimmal

[illegible] pilótákat [illegible] szemlélőt

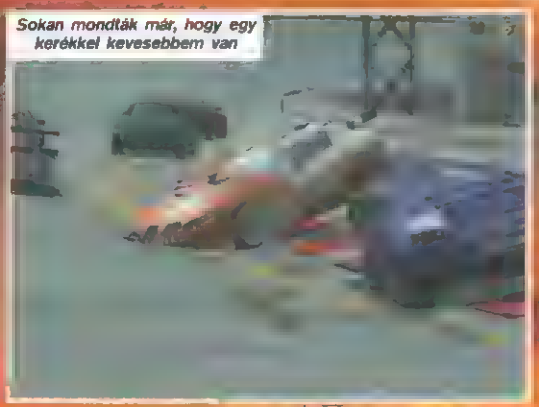
[illegible] hibátlan marad. Az autók maximálisan a fizika törvényeinek megfelelően száguldanak: kellemetlenül megdobják őket a bukkanók, de még be nem is hajtanak rá a padkákra, túl nagy sebességnél a pilóta könnyen elveszti uralmát a jármű felett. A nyolc pálya pedig végre megmutatja, hogy azok a hizelgő RAM-ok nem hiába vannak a gépünkben. Reklámcsalók, daruk láthatóak a háttérben, a nagyvárosi pálya teli van reklámokkal, a versenypálya mentén tribünök sorakoznak, szóval minden pálya úgy néz ki, ahogy az kell. Valamennyi [illegible] szemlélőtornál [illegible]

Ferrari összetéveszthetetlen formáját, arról már nem is beszélve, hogy a GT2-es és a GT1-es bajnokságokon – csakúgy mint a valóban – Dodge Vipereket, illetve Mercedeseket is indítanak. Nyolc autó szerepel a játékban (mindegyik nyolc színben), minden versenyosztályhoz kettő.

Nemi fejszámolás után annyiból nem nehéz kikövetkeztetni, hogy négyféle bajnokságon lehet elindulni. Először csak a Saloon bajnokság választható, majd ha ezt megnyertük, akkor lesz elérhető a Clubman Sport, és így tovább egészen a GT1-ig. Mondanom sem kell, hogy az autókra is vonatkozik ez a korlátozás: amíg nem jutunk te[illegible] vább, le[illegible]

Országúti rér

Turismot, minden idők legszebb és legtökéletesebb autós játékát – nyilván az Elite számára is ez volt az etalon. Közönséges szériaautókat még egyetlen programban sem modelleztek annyira élethűen mint ebben: viselkedésük, külsejük, sőt még a fényezésük is tökéletes. [illegible] tion két megás memóriájával efféle dolgokat tudnak művelni, mi[illegible]zett: a Need for Speed 3 már ugyanazt a [illegible] Empire Grand Touringja le is pipálja azt – a [illegible] tásos [illegible] jén pillanthatunk be – riválisunk néha el[illegible] kilódul a mezőny, s az összkép továbbra is


Sokan mondták már, hogy egy kerékkel kevesebbem van

[illegible] teg olyan figyelmes[illegible], mint pl. a köz[illegible]ünkre felröppen[illegible] [illegible] szinen versenyezhe[illegible] [illegible] száguldás, néhány pant kényes kanyarral. [illegible] zenegeteget számítanak a [illegible] keresztbe állunk. Na [illegible] [illegible] is érezhetően csökken a tapadás. A harmadik helyszín egy olyan stadionteleség, mint amilyenekben a Nascar-versenyeket szokták rendezni. Kör alakú pályája nem igényel különösebb tehetséget, sokkal inkább maximális sebességet. Végül van még egy hegyvidéki táj, hasonló kaliberű pályával, mint a versenypálya.

Díszkivilágítással fogadja a város az éjszakai futamon induló GT-díszpintyeket

Köd előttem, köd mögöttem, esik eső karikára, és ha nem szavalgatással tölteném az időmet, akkor nem az utolsó helyen állnék

Az autók névtelen típusok, bár ez csak félig-meddig igaz. Az Empire nem adott ki pénzt licencjogokra, de ettől függetlenül tökéletesen fel lehet ismerni a legújabb típusú BMW-t, valamint a Lamborghini és a [illegible] nek pónyvázva az álomautók (mellesleg ez a fehér lepel állati jópofa megoldás, mert sejteni lehet, mi rejlik alatta).

Bár az autók külseje és irányíthatósága Gran Turismo színvonalat képvisel, sajnos ugyanez nem mondható el a játék műszaki részéről. Nem lehet olyan klasszul üzletelgetni az autókkal, vagy új alkatrészeket vásárolni: csak mint egy szokványos verseny játéknál, a meglévő dolgokon finomíthatunk. A kocsiválasztásnál van a Vehicle Setup ikon, erre kell rákattintanunk, amennyiben nem akarunk mondjuk normál gumikkal csúszkálni az esős aszfalton. Módosíthatunk a spoilerek állásán, vagyis a leszorító erőn, az erőátvitelen (magyarul hogy

...mely kerekek legyenek meghajtva), [illegible]rélhetjük a gumikat, finomíthatunk a fel[illegible]üggesztés összetevőin és a kormányzás [illegible]zékenységén is. Mindezeket természetesen aztán el is lehet menteni.

[illegible]

A játék alapvetően Arcade-módban indul el, mely üzemmód játéktervi szimulációban [illegible]

franciakulcs és egy kerék jelenik meg a képernyő sarkában, s ezek elszíneződése mutatja az autónk műszaki állapotát, illetve a kerekek kopását. Sajnos nincsenek külsőleg is látható sérülések, igaz, a brutális töréshangok megteszik a kellő pszichikai hatást. Amikor a kulcs már jelentősen elszíneződik, a járgányunk teljesítménye érezhetően csökken, szóval néha muszáj a boxba vonulni. A box sajnos meglehetősen szegényes kidolgozású: szerelők helyett csak két jókora ábra jelenik meg, melyek a munkálatok üteméről adnak tájékoztatást. Fura módon, ha végeztünk, nem a gázba, hanem előbb a fékbe kell taposnunk.

A helyszíneken kívül term[illegible] [illegible]rást. [illegible] [illegible]öt állítunk be, a [illegible] és villámló ég [illegible] kelléhez fényszóró is [illegible]kái, kanonlóképpen az éjszakai menethez. Havazásban pedig jóval síkosabbak az utak, diszkréten, szinte hang nélkül csúsznak meg a gumik. Bajnokságoknál amúgy véletlenszerűen generálódik az időjárás. Még mindig pályaválasztásnál marad[illegible]va: még egy dologgal jelentősen változtatha-

Na igen. Rendszerint ez történik, amikor valamelyik kolléga úr baratilag megbökdösi csodaszép Mercim farát

[illegible] sonlít a Colin McRae Rally autós iskolájához; magyarul egy gyakorló pályára [illegible]tünk, ahol a legfontosabb [illegible] elsajátítanunk. Az első feladat a szlalomozás: a bóják feldöntéséért időbírság jár. Három kört kell megtennünk, majd beállnunk a célszalaghoz. A második feladat majdnem ugyanez, csak éppen nyolcasokat kell leírnunk. Harmadjára a kézifékes megfordulást kell begyakorolnunk: az egyes, majd a kettes kapuhoz mindig háttal kell beérkeznünk. Végül a

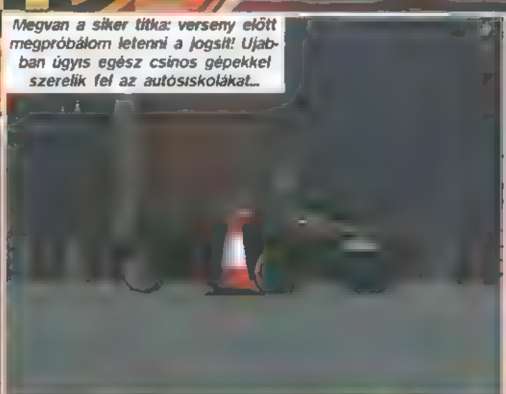
Érdekes. Rajtam kívül mindenki allandóan fékezget, mégis én vagyok az utolsó helyen

[illegible] alá is bevilágít. Az sem nagyon tetszett, hogy néhány vékony oszlopon egyszerűen át lehet menni, a szegélyeken pedig alacsony sebességnél furcsán csúszik az [illegible]. A végelszámolásnál azonban jócskán túlsúlyban vannak a pozitív dolgok. Az elmenthető visszajátszásokat különböző kameranézetekből megcsodálva abszolúte megbizonyosodhatunk róla, mennyire élethű a program. Készíthettek volna több autót, meg több pályát, de hát nem minden fán terem egy Gran Turismo.

V.Z.

nek

and Touring



Megvan a siker titka: verseny előtt megpróbálom letenni a jogsit! Ujabban úgyis egész csinos gépekkel szerelik fel az autósiskolákat...

méltóan roppant szűkre szabott időlimittel, és leegyszerűsített játékmenettel rendelkezik. Nem kell semmin állítgatni, nem kell kivonulni a boxba, egyszerűen csak győzni kell. Ez utóbbi dolog azonban közel sem olyan egyszerű! Már az első ellenőrzési pontot sem könnyű elérni, szóval a nehézséget tekintve azt hiszem még az igazi automatákat is sikerült felülmúlni. A sima Checkpoint versenyen kívül az Arcade módnál kell keresni a multiplayer játékot is. Ahhoz, hogy átállítsuk a versenytípusokat, a főmenüben a kupára kell kattintani. A bajnokságok eléréséhez át kell váltani a játékot simulation módba. A szimulációs módnál aktiválódnak a realisztikus tényezők: verseny közben egy

[illegible]tunk a [illegible] pályát. A Preferences menü több pontja szintén csak a Single Race-re vonatkozik: a nevünkön kívül beállíthatjuk, hogy csak azonos kategóriájú kocsik [illegible] a versenyen, megadhatjuk a nehézségi szintet, változtathatunk a körök és az ellenfelek számán, [illegible] [illegible]lamyekot, és végül – ami ugyan nem a Single Race-hez tartozik – bekapcsolhatunk CPU versenyzőket a network játékhoz is.

negyedik lecke a tolatás: az elvégzendő manővert tökéletesen felvázolják előttünk a töltés alatt, szóval ehhez nem fűzök magyarázatot.

[illegible]

A manőverek begyakorlása után azonban még korántsincs nyert ügyünk, ugyanis a [illegible] kemény. Bár négy nehézségi szint is akad, hiába állítjuk be a legkönnyebb Novice-t, még úgy is elég profik az ellenfelek. [illegible] roppant veszélyesek a koccanások – de elkerülhetetlenek. Ezek pedig nem egyszer egy bosszantó kicsúszásba torkollnak. Igaz, a kemény játékmenetet nem igazán tudom hibaként értékelni, az igazi hibákat amúgy is nagyítóval kellett keresnem. Kicsit csúnyának találtam például a fényszóró effek[illegible]

Grand Touring

FEJLESZTŐ: Empire Interactive
KIADÓ: Elite Systems
WEBSITE: www.empiresport.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM, 4Mb SVGA
Ajánlott: P200
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet (8 fő)

Külcsín [illegible]

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Szép is, jó is – nagy meglepetés egy olyan kiadótól, ami harci játékokra specializálódott!

végítélet

92%

Te Szent Trafipax!

Speed Busters

Akik kedvelik az amerikai kocsikat, általában egyetértenek abban, hogy az amerikai autógyárak az ötvenes-hatvanas években éltek virágkorukat. [illegible] arra, hogy a jövő évezred küszöbén a kocsigyártók most újra elővették a régi formákat. Egyfajta retrózást tükröznek ezek az autók, [illegible] szinek szerint, és máris elhatatlan vágy [illegible] hogy a gázba taposunk, [illegible]

A kijelölt gyalogátkelőhelyeken kéretik vigyázni

Speed Busters az átlagosnál is jobban felcsigázta az érdeklődésemet. Egy dolog már biztos: ami azokat a bizonyos klasszikus formákat illeti, manapság egy 3D-kártya tökéletesen képes rekonstruálni az ódon gépcsodák látványát. A játéknak már csak a négy alapjárgánya körül is alig tudtam kiválasztani, melyikkel is menjek. Mindegyik autó nagyon ütős külsővel rendelkezik, amikre plusz még ízlésünk szerint cserélhetünk típusonként hat-hat külön

Vakok közt a félszemű a király. Kár, hogy a többiek nem vakok

bező fényezéssel, plusz még ugyanennyi matricával. Piros lángok csapnak fel az autó oldalán, avagy bizarr koponya kacsint a motorháztetőről, esetleg egy dadaista festőművész pingálja teli a kasztnit – ki-ki vérmérsékletére szerint választhat arculatot. Igaz, a kocsiválasztást némileg megkönnyítil az a tény, hogy inkább csak a jól gyorsuló modellekkel lehet boldogulni, szóval az alapválasztékból csak kettő az, ami valójában használható.

A remek autók kiválasztása után meglehet, hogy egyesoknak maga a verseny már nem is fog tetszeni, a Speed Busters ugyanis egy roppant gyors, monoháznl brutálisan gyors, játéktermi stílusú autóverseny. Korántsem a helyes kanyarvételen, s nem is a kellő sebesség megválasztásán van a hangsúly: a pályák jóreszén lehet nyugodtan tovább nyomni a gázt, csak az extra sebességet adó nitrót kell beosztani.

Az amerikai kocsikhoz persze amerikai felkiáltó dukál, és ezt meg is kapjuk, de rendesen! Amíg a menükben válogatunk, díszkrét gitárpengetést hallhatunk, majd amint felkördülnek a motorok, a pályának megfelelően mexikói muzsika, country zene, vagy jazzes szaxofon csendül fel. Az első verseny a film fővárosában, Hollywoodban játszódik. Féknyomokkal szennyezhetjük be a Hollywood Boulevard csillagait, a városban pedig néhány igazi hiresség is felbukkan – igaz, őket jobb elkerülni. King-Kong például az öklével csapkodja az utat, míg Spielberg elszabadult cápája az egyik fahidat próbálja alattunk szétrágni. De a legidegesítőbb a T-Rex, aki mindig előttünk sasszézik át az úttesten, s mellesleg néha egy-egy autót is kiejt a szájából. Ha már Hollywoodban helyezkedtünk, Mexikóban folytathatjuk a száguldást, ahol egy működő vulkán okoz gondot, no meg az a hatalmas sziklatömb is, amit az egyik indián templomban gurítanak ránk. Néhány helyen leválghatunk az útból: függőhidakat [illegible] vagy hajókon átszva [illegible] vízszintes [illegible] hatunk át. (Ez a [illegible] megoldást [illegible] nagyon javasolnám, mert a csónakázás veszélyes, és szinte semmi előnyre nem teszünk szert.) A louisianai kikötőben is jó nagy szakaszokat [illegible] hatunk ki: például felugrathatunk egy tankerhajóra, vagy átkozottul jópofa, amikor [illegible]. A vasúti kocsira roppant nehéz pontosan felszökkenni, plusz még időben meg is állni, de talán megéri, hiszen a következő sorompóig, vagyis pár másodpercig pihenhetünk egy kicsit.

Tuskevár mexikói módra. A sofőr szerepében Ladó Gyula Lajos, azaz Tutajos. (Vagy Olajos – dontsétek el)

Az igazsághoz hozzá tartozik, hogy az extra

Ez a Caddilac nyilván Christine lehet, mert ha jól látom, egy csontváz vezeti

[illegible] a javítás elég drága mulatság. Szervizelni pedig muszáj, mert amikor már alaposan egy fa [illegible] a hocsin, és a tusoláskor amott alakot öltöttem, bizony nem csak esztétikai szempontból [illegible] a gépünk, hanem megbotlottunk [illegible] a manőverlehetőségünk is. A rázósabb jelenetekben a gép mindig kiírja a gumik kopásának, illetve az egyéb műszaki jellemzők [illegible] – innen tudhatjuk, hogyan állunk. A versenyek végeztével szintén ez a kút értékelik egy menüben, és a pénzünk segítségével tarozhatjuk vissza őket 100%-ra. Ha a teljes javítás után még marad pénzünk, a nitrot is [illegible] hogy [illegible] a versenyt. A javításra nem tartoznak bele az ahroncsok, azokat [illegible] meg kell vásárolni a műszaki shopban. A shopban új kiegészítőket, mint például speltbetet vagy kipufogót is vehetünk, s [illegible] a verda teljesítményét. Ha szükségünk van rá, bérelhetünk a pályához "mikifont" is, azaz [illegible], melyek [illegible] a kanyarokat. Nyomatékosan [illegible] akkor tetik, ha kínálgos volt a karosszériánk. A pénzt egészen szajtságos módon [illegible] kapjuk: az egész végül is arról szól, [illegible] a [illegible] lehetőségeinek [illegible] hogy bíbelő [illegible] [illegible] mellett jócskán át kell [illegible] lépni a megengedett sebességhatárt. A szabálysértés mértéke a versenyzőtől [illegible] egy bizonyos [illegible] anyagi [illegible] (ezek az eltérés [illegible] helyezésünkért kapunk), és ebből jön ki az az összeg, amit az [illegible]tán bezsebelhetünk. Ne csodálkozzon [illegible], ha egy árva fityinget sem [illegible] ellenére, hogy elszínek ért célba: az [illegible] annyit jelent, hogy a rendőrök nem mértek [illegible] szabálysértéseit. Ha egyébként az [illegible] a helyzet, nem kell aggódni, a bajnokság [illegible] ezzel még nincs elrontva. Csak meg kell nyomni az Esc-pet (a futamok befejezésének [illegible] mindenképpen a pause menübe kell lépni), majd a következő futamra való áttérés helyett a verseny újra indítását kell hívni.

A program intelligens módon mindent automatikusan elment, tehát az aktuális állásunk [illegible] kiírédik egy menüben, és a pénzünk segítségével tarozhatjuk vissza őket 100%-ra. Ha a teljes javítás után még marad pénzünk, a nitrot is [illegible] hogy [illegible] a versenyt. A javítás nem tartoznak bele az ahroncsok, azokat [illegible] meg kell vásárolni a műszaki shopban. A shopban új kiegészítőket, mint például speltbetet vagy kipufogót is vehetünk, s [illegible] a verda teljesítményét. Ha szükségünk van rá, bérelhetünk a pályához "mikifont" is, azaz [illegible], melyek [illegible] a kanyarokat. Nyomatékosan [illegible] akkor tetik, ha kínálgos volt a karosszériánk. A pénzt egészen szajtságos módon [illegible] kapjuk: az egész végül is arról szól, [illegible] a [illegible] lehetőségeinek [illegible] hogy bíbelő [illegible] [illegible] mellett jócskán át kell [illegible] lépni a megengedett sebességhatárt. A szabálysértés mértéke a versenyzőtől [illegible] egy bizonyos [illegible] anyagi [illegible] (ezek az eltérés [illegible] helyezésünkért kapunk), és ebből jön ki az az összeg, amit az [illegible]tán bezsebelhetünk. Ne csodálkozzon [illegible], ha egy árva fityinget sem [illegible] ellenére, hogy elszínek ért célba: az [illegible] annyit jelent, hogy a rendőrök nem mértek [illegible] szabálysértéseit. Ha egyébként az [illegible] a helyzet, nem kell aggódni, a bajnokság [illegible] ezzel még nincs elrontva. Csak meg kell nyomni az Esc-pet (a futamok befejezésének [illegible] mindenképpen a pause menübe kell lépni), majd a következő futamra való áttérés helyett a verseny újra indítását kell hívni.

A program intelligens módon mindent automatikusan elment, tehát az aktuális állásunk

Nini, egy rendőr – gázt! (Vigyázat, ez a való életben téves reflexek kialakulásához vezethet!)

[illegible] Egyetlen dolgot menthetünk csak manőverezni: a speciál felszerelésekkel ellátott autók "tuningverbálját". Ennek az az értelme, hogy a frankó speilerekkel, haró vastag keretekkel felszerelt egyedi járgányokat az [illegible] is hozzáférhetővé tettek.

[illegible] szovt szerencsére lehet segíteni: az F4-gyel eltüntethetjük az egészet.

Amint már utaltam rá, a játék kivitelezése amúgy roppant ígéretes. A Pod és a Monaco Grand Prix keresztezéséből született engine szépen beárnyékolt terepeket, klasszul világítós kandelábereket varázsol elénk, [illegible] meghozzá a horizont lenyisszantása nélkül, és egyébként is mindva nagyon hangulatos. Humoros megoldás például, ahogy a verseny elkezdésakor csúnyán felrohúzzák a kézzelfogható temezjátszón a tűt, az pedig még királyabb, amikor véletlenül monitorárnyékkal szemben [illegible] vagyunk, mire a zene is rükverche kapcsol.

A végítélet szempontjából azonban mégis az érkezett ellenfelek viszik a prímet, szóval nem nagy jövőt jósolok a Speed Busterseinek.

Frankón nyitva maradhatott Spielberg kertkapuja: az előző sarkon egy dinó, itt egy cápa – Schindler pedig nyilván a következő kanyarban stoppol

[illegible] vett [illegible] további káros [illegible] pályáról, amik [illegible] következik: a [illegible] hosszú [illegible], hosszú az 51-es körzettel, [illegible], ahol [illegible] hátulról [illegible] [illegible] minket, [illegible] pedig [illegible] [illegible] ahol [illegible] [illegible], [illegible], egy óra erőfitnesz képezi a [illegible] hátrahagyni nem tudok szólni, annál az egyszerű [illegible] fogom, hogy egyelőre még nem sikerült [illegible] hozzájuk. Ne ne szért, mert nem [illegible] elég hűen a tusoláshoz; egyszerűen [illegible] mert ez a játék elképesztően nehéz. Pedig nagyon jó kis anyag lenne! A helyszínek gyönyörűek és hatalmasak, és miután [illegible] rendelkezünk némi helyismerettel, már [illegible] a vezetés sem fenyeget, hogy minden [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. Csak az a baj, hogy a tudásunk nem ér egy fabatkát sem. [illegible] az elképesztően szemét ellenfeleknek. Képtelen vagyok felfogni, miket [illegible] ezekre agresszív rivális[illegible] [illegible]: szinte lehetetlenség megnyerni a louisiana futamot. Vajon bajnokság esetén miért nem lehet nehézségi szintet választani?? Hogyan sikerült két kört csont nélkül végigmennünk, az utolsóban szinte biztos hogy jön valami eszelős hátulról, aki helmi kerülgetésnél nem fárasztja magát, és az ütközés után természetesen a mi autónk lesz az, amelyik végül a monitorárnyékkal szemben áll meg. De ha azután ő is kisodródik, az sem vigasztal minket, hiszen addig a négy többi versenyző sem vesztegeti az idejét.... Egy szó mint száz: csakis a tehetősebb olvasóinknak ajánlom a Speed Busterst, azoknak, akiknek nem jelent különösebb anyagi megterhelést, ha a monitor hirtelen leszerelődik, csak mert "véletlenül" a billentyűzet beleszállt a képernyőbe. Ja, egyébként már csak az is elég bosszantó, hogy az eredménykijelző bizonyos nézetekből – mintha órekl packáznának velünk – halálpontosan az út közepére írja ki a számokat. Ezen vi-

[illegible] ezt a játékot amúgy is fél év múlva már elfelejtenénk, de így nem adok neki többet kétszázötvenes (ne jó, legyen mondjuk egy hónap). Lehetetlenség, hogy cheat nélkül nagyi [illegible] [illegible] ne menjen az kisnénikre.

L.E.

A kép hűen szemlélteti, hogy a végére már tényleg falra másztam az idegességtől

Speed Busterst

FEJLESZTŐ: [illegible] Soft
KIADÓ: Ubi Soft
WEBSITE: www.ubisoft.com
MEGJELENÉS: [illegible]

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM, 4MB SVGA
Ajánlott: P200
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D
Multiplayer: modem, LAN (8 fő)

Külsőségek

[illegible] ság
[illegible] ság
Szavatosság
[illegible] a

Summa summarum

Kicsit emberibb ellenfelekkel az egyik legjobb arcade verseny lehetett volna

végítélet

73%

TRANS-AM

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16
FaxBank 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
Email. trans/am@usa.net
Szervíz nyitvatartás H-P 10-15 óráig

Üzlet címe: Budapest 1145 Tele u. 2/b
Hívószám: 06-20/344-391
Http: www.euroten.hu/transam
Üzlet nyitvatartás H-P 9-17 óráig

Januári akciók!

Trans-Am Devil PII Celeron: 121.600.

Trans-Am használt 486: 36 000. 18 000

ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386 tól Pentium II 450-ig, 24 órás tesztelessel,
1+2 év garanciával, raktárról! Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélkülek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Az alábbi üzletekben is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával!

HP Duna Szakáruház
MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX
Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017

Libri
DUNA PLAZA könyvesbolt
Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017

VISSZA A MÚLTBA!

Több mint 200 különböző diafilm közül választhat! Kérje ingyenes katalógusunkat!

Gyűjtőnyomtatók számára

Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.
Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

Megunt Star Wars-figuráidat és LEGO-idat értékegyeztetéssel az 576 KByte shop áruválasztékából bármely játékra elcserélheted!

Érdeklődni hétköznap munkaidőben (8-16 óra között): 349-48-47

BALATI Computers Bt.
1148 Budapest, Tábor u. 42.
!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!
AMD 6K2-300/66MHz + Ipex VIA MVP3 100MHz 26.500.- Ft-tól
Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!
Javítás, tanácsadás.
OTP részletfizetési lehetőség! Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Tel./Fax: 341-5343, 06-20 9264-507
Faxbank: 2333666/1607#
E-mail:balati@ahol.com
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

KEZDJÜK AZ ÉVET OLCSÓBBAN!

SZÁMÍTÓGÉP AKCIÓ!

Az ACOMP három különböző számítógépet kínál, melyeket kifejezetten otthoni használatra - az egész család számára - ajánlunk
Az **ACOMP Base** Intel® Pentium® MMX processzorral a legolcsóbb számítógép konfiguráció, amely Windows® 98 tökéletes futtatására alkalmas Kialakítása és különösen kedvező ára miatt ideális a kezdő felhasználók számára Ajánljuk még az irodai- és könyvelési feladatok kiszolgálására is, elegendő háttértárolója, beépített CD-ROM-ja és memóriakapacitása miatt
Az **ACOMP Xplorer** - melyben már megtalálható a nemrégiben megjelent Intel® Celeron processzor - egy tökéletesen kialakított játék- és munkagép. Nagy kapacitású winchestere elegendő helyet biztosít a programok és játékok számára. Az AGP szabványnak köszönhetően a videókártya filmek- és multimédiás CD-k lejátszására nagy felbontásban is alkalmas A CeleronA processzorral a beépített 128KB gyorsító memóriának köszönhetően a gép sebessége a gyorsabb Pentium®II rendszerekkel vetekedik. Kiépítettsége alapján megfelel a mai játékok követelményeinek is
Az **ACOMP Zenith** - Intel® Pentium®II processzorral kiépítve - egy igazi nagyágyú Lehetőség nyílik grafikus-, CAD/CAM-, RayTracing, DTP- és zenei munkák elvégzésére Teljesítménye elén a mai PC-s rendszerek felső határait, beépített hatalmas winchestere, minden szabványt támogató kiváló minőségű hangkártyája és gyors (100MHz) memóriája miatt

Mindhárom rendszerünkhöz FAX/Modem-met és Windows 98 szoftvert ajánlunk. Így a gyerekek gond nélkül használhatják a legújabb játék- és oktató programokat, elkészíthetik a házi feladatukat, meghallgathatják kedvenc CD-jüket, vagy elmélyülhetnek egy enciklopédia használatában
Szülők megírhatják leveleiket a Corel WordPerfect Suite 6.1 programcsomag segítségével, határidőnaplót és adatbázist is vezethetnek, elküldhetik és fogadhatják faxaikat és email-jeiket, illetve rákapcsolódhatnak az Internetre

ACOMP Zenith

Pentium® II processzorral

- ABIT BH6 alaplap, Intel® BX chipset, 133MHz
- 64MB SDRAM 100MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 32max PANASONIC CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®II processzor
- Intel i740 AGP videokártya 8MB RAM-mal
- SoundBlaster AWE 64 OEM hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- ATX midtorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Pentium II 350MHz	Nettó ár: 174.900 Ft
Pentium II 400MHz	Nettó ár: 199.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® Celeron processzorral

- Pentium II alaplap, AliPro chipset, 133MHz
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 32max PANASONIC CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron vagy Pentium®II processzor
- ATI Charger 3D AGP videókártya 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron A 300MHz	Nettó ár: 109.900 Ft
Pentium II 333MHz	Nettó ár: 129.900 Ft

ACOMP Base

Pentium® MMX processzorral

- Pentium alaplap, 512 KB Cache
- 32MB RAM bővíthető 384MB-ig
- 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- 24max sebességű EIDE CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®MMX processzor
- PCI videókártya 2MB RAM-mal
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

MMX 233MHz	Nettó ár: 89.900 Ft

8.4GB HARD DISK

64MB SDRAM 100MHz

AWE 64 Sound BLASTER OEM

AKCIÓS

	Nettó ár
ABIT BH6 alaplap	23 992 Ft
ATI Charger 3D AGP 8MB RAM	7.992 Ft
3Dfx Voodoo II kártya dobozos 12 MB EDO	19 992 Ft
3Dfx Voodoo II Banshee kártya 16 MB EDO	19 992 Ft
Sound Blaster Live! Value dobozos PCI	19 992 Ft
15" PANASONIC T5F68 monitor	46 992 Ft
PANASONIC 32max EIDE CD-ROM	11 992 Ft
Windows 95 SR2 CD/lemez OEM	9.992 Ft
MUSTEK 600CP A4 lapscanner (300x600)	14.992 Ft

ABIT, ASUS, ACORP, ABISTO
[illegible]
9.992 Ft

*illusztráció

GERICOM Notebook számítógép

- Intel TX alaplap, 512 KB Cache
- Intel® Pentium®MMX processzor, 233MHz
- 64MB SDRAM
- 4.3MB EIDE HDD
- 1,44MB Floppy Disk Drive
- 24x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 hangkártya
- S3 Virge MX AGP videokártya 4MB RAM
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Made in Germany

4.3GB HARD DISK

64MB SDRAM

12.1" TFT színes kijelzővel	Nettó ár: 319.900 Ft
13.3" TFT színes kijelzővel	Nettó ár: 349.900 Ft

Windows 98 Angol vagy Magyar 9.992 Ft-ért minden GERICOM NoteBook vásárlása esetén!

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Ámokfutás Madi

Nem tudok szabadulni a gonddolattól, hogy a tavalyi év a folytatások éve volt. Populous 3, Railroad Tycoon 2, Fifa99, hogy csak néhány nagyobb nevet említsek. Ez persze nem baj, elvégre kellemes érzéseket kelt az emberben, ha egy legendás program rég várt folytatása mosolyog rá a boltok polcairól. Már amennyiben valóban folytatásról van szó – a Fallout 2-t illetően például nem vagyok teljesen meggyőződve arról, hogy a játék készítői komolyan gondolták azt a kettest. Az első rész egészen a Might and Magic VI. megjeleneséig magabiztosan terpeszkedett a PC-s szerepjátékok trónján, így tehát eleve sokat vártam a

továbbiakban – aki ezekre kíváncsi, az nyugodt szívvel lapozza fel a tavaly márciusi számot.

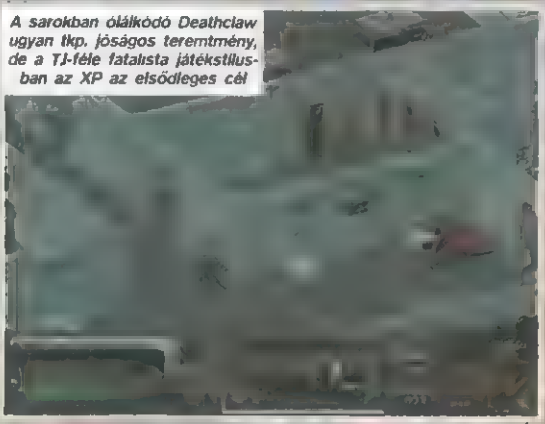
G.E.C.K.-RE VÁRVA

Hősünk kalandjai az első rész végén kissé reménytelen módon értek véget: a Vault 13 megtérő büszkeségével közölte az elöljáró, hogy nagyon köszönnek mindent, de a békesség kedvéért jobb lenne, ha odébbállna. Elvégre efféle viharvert és deviáns alakok káros hatással lennének a Vault fejlődésére, úgyhogy sok sikert és további kellemes bóklászást... Hősünk erre magába roskadva továbbállt (ami az ÉN karakterem esetében úgy nézett volna ki, hogy alagutat robbant a hegybe, majd habzó szájjal, talpig energiapáncélban és lángoló fegyverekkel becsörtet a bunkerbe – bár ez "happy-endnek" tán kissé durva lett volna), és saját törzset alapított a sivatag kellős közepén. Nos, ennek a törzsnek a kiválasztottjaként vágunk neki a második résznek, célunk (legalább is eleinte) egy G.E.C.K. (Csináld-magad-Édenkert) nevezetű szerkentyű felkutatása lesz, amivel tán megmenthetjük törzsünket a betegségektől és az éhhaláltól. Érdekes, mintha ezt már az első részben is eljátszottuk volna azzal a nyavalyás water-chippel... Induló felszerelésünk mindenesetre a nagy elődd szakadt ruhájából és egy darab lándzsából áll, ami legfeljebb egy közepes méretű patkány ellen elégséges arzenál.

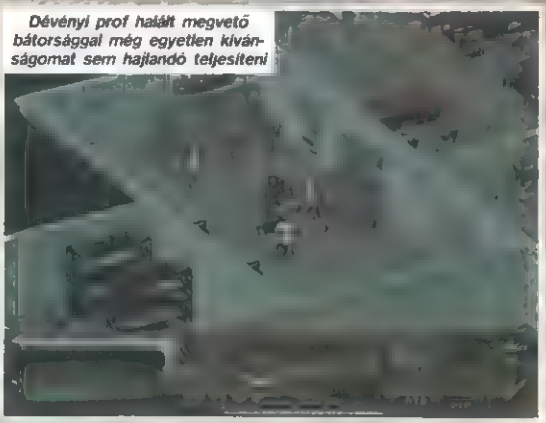
A vadonba kiérve aztán arra is rádöbbenhetünk, hogy az elmúlt hő 100 évben nem sokat változott a táj. Sivatag, radioaktív állatok, néhány ennivaló kis mutáns szörnnyel megspékelve. Új elem viszont, hogy az előző részben hidegre tett mutáns sereg helyét ezúttal az Enklávé energiapáncélos/plazmafegyveres rosszfiúi vették át. Ők egyébként az Amerikai Egyesült Államok utódjainak (feministák kedvéért: és utódnőinek) tartják magukat, s mint ilyeneket őket kell majd a játék végén hidegre tenni. Ez mondjuk elsőre kissé meglepett, aztán napirendre tértem a dolog felett...

Ennél már csak az volt megdöbbentőbb, hogy az Új Kaliforniai Köztársaság kormányzóságán személyesen Tandi, a Fallout első részének ifjú titánnője köszöntött. Kissé megvénült formában ugyan, ám kétségtelenül ő volt – s rajta kívül több más "város" is igencsak ismerős lehet. Az alkotók javára legyen mondva, hogy logikusan végiggondolták világuk fejlődését, s a rengeteg párbeszédből és infomorzsából szép lassan összeáll az elmúlt évtizedek története. A sztori tehát kifejezetten érdekes, bár a tömegesen rohamozó tulajdonnevek miatt érdemes időnként a "jegyzetelés" nevű csodafegyverhez nyúlni. Sok esetben ugyanis egy-egy feladat megoldása abból áll, hogy a megfelelő helyen a megfelelő személlyel beszédbe elegyedünk. Márpedig ember legyen a talpán, aki visszaemlékszik arra, hogy többszáz szereplő többtízezer sorosan elmélkedésében hol is emlegettek szerszámosládát.

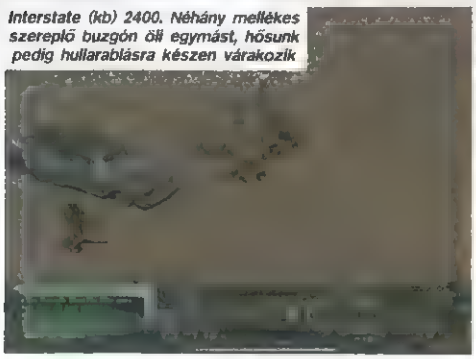
Ha már a szereplőknél tartunk, ideje lenne megemlíteni a csapatunkba betoborozható hőspótlékokat, akik velünk tartanak majd kalandjaink során. A Fallout legnagyobb vonzereje annak idején abban rejlett, hogy a jófiút éppúgy eljátszhattuk benne, mint az véreskezű tömeggyilkost. Ez többé-kevésbé a Fallout 2-re is áll, de a használhatóbb karakterek valahogy az előbbieket részesítik előnyben. Én viszont már a kezdetek kezdetén belevetettem magam a rabszolga-businessbe, amire eddigi társam fellázadt, a leendő segítők pedig szóba sem akartak állni velem. Hosszas kutatások után végül ráleltem egy efféle gátlásoktól mentes, viszont túlsúlyos és



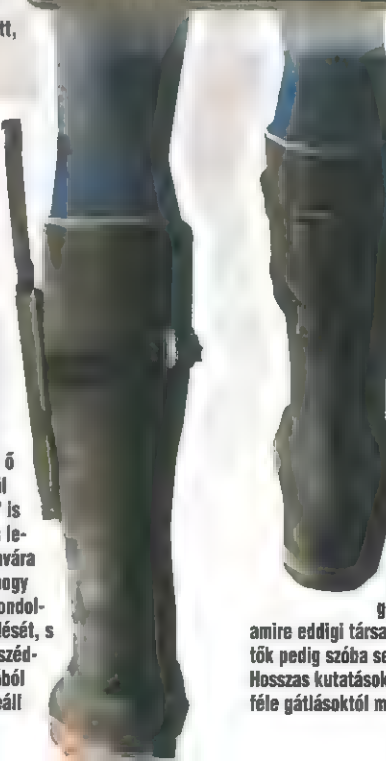
A sarokban ólálkodó Deathclaw ugyan tkp. jóságos teremtmény, de a TJ-féle fatalista játékstílusban az XP az elsődleges cél



Dévényi prof halálát megvető bátorsággal még egyetlen kívánságomat sem hajtandó teljesíteni



Interstate (kb) 2400. Néhány mellékes szereplő buzgón ölli egymást, hősünk pedig hullarablásra készen várakozik



második résztől. Ehhez képest a program pontosan nulla darab új megoldást, ötletet tartalmazott, ami így hirtelenjében igencsak megviselte érzékeny lelkemet. Még csak a grafika minősége (ami egyébként mai szemmel nézve sem csúnya) sem javult túl sokat, amin azért az elmúlt "pár" hónap alatt azért illett volna valamit csiszolni. Félreértés ne essék: a játék mindezek ellenére sem rossz, csak épp sokkal inkább egy küldetéscsomag vagy kiegészítő-lemez, mintsem egy új és önálló program.

Az első keserű tapasztalatok után nem kevés előítélettel láttam hozzá a játék teszteléséhez. Tulajdonképpen egész jól elszórakoztam az anyaggal, mindössze két dolog keserítette meg a szám ízét. Először is az első pillanatok déjà-vu érzése az egész játékon végigkísért – a grafika, a hangulat, a fegyverek, a küldetések jellege mind-mind kisértetiesen emlékeztetett az első részre. Mondhatni tök ugyanaz volt. Ebből adódott a kettes számú probléma is: hogy a jóistenbe fogok erről a játékról cikket írni? Egy jól irányzott Paste-tel a Falloutról íródott cikk egészét bemásolhattam volna, legfeljebb CoVboy lázadt volna fel... Ezen ok miatt a játék kezelését, a harcot illetve a karakteralkotást nem is boncolgatnám a

max-falván

teljesen pacifista mérnökre. Éljen! A tanulság egyértelmű: aki többedmagával szeretne kalandozni, az viselkedjen rendesen. Egyébként én egymagamban is elég jól boldogultam, s még az XP-n se kellett mindenféle jöttmentekkel megosztoznom.

Nem szóltam még a Fallout 2 egyetlen valamire való újításáról, a kocsikázásról. Már a játék eleje felé szó esik egy masszív országúti járgányról, ami néhány alkatrész begyűjtése után birtokunkba is vándorolhat. Ezzel lényegesen könnyebbé válik majd életünk, mivel egyrészt sokkal gyorsabban közlekedhetünk a különböző helyszínek között, másrészt pedig pakolhatunk a csomagtartójába. Ez utóbbi funkciót senki ne becsülje alá, mivel a leggyorsabb pénzszerzési mód a hullarablás lesz. Ennek módja igen egyszerű: császkáljunk fel-alá a vadonban (lehetőleg jó magas helyismeret képzettséggel, mivel így elkerülhetjük a nemkívánatos találkozásokat) egészen addig, míg bele nem csöppenünk két szembenálló banda háborújába. Egy facsoport rejtekéből békésen szemléljük végig a csetepatét, majd a szerencsés túlélők kilírása után szemrevételezzük a zsákmányt. Tán mondanom se kell, hogy az ily aljas módon szerzett lőfegyverekért igen szép summákat akaszthatunk le a legközelebbi vegyesboltban.

AZ ÖLDÖKLÉS MŰVÉSZETE

Alapvetően kétféle harcmodor közül választhatunk: vagy a közelharcban, vagy pedig a lőfegyveres harcban érdemes karakterünket a lehető legmagasabb szintre fejleszteni. Az előbbi legfőbb erőssége, hogy a pusztakezes (vigyázat: NEM fegyveres) harcot magas szinten elsajátítva különféle speciális támadásokat kapunk. Ezek legtöbbje szinthez és tulajdonságokhoz van kötve, viszont komoly bónuszokat adnak a sebzésre illetve a kritikus találatokra. Ez utóbbiakat egyébként egy külön táblázat alapján számolja a program: egy "mezei" kritikus találattól az ellen csak hanyatlik, kiejti a kezében tartott fegyvert vagy a fegyver sebzésének dupláját veszti el. Ha viszont szemre támadunk egy speciális rúgással, akkor jó eséllyel megvakul illetve szörnyethal a delikvens. Az efféle pofozkodások legfőbb hátulütője, hogy a keményebb ellenfeleket azért nem mindig lehet egy jól irányzott maflással lerendezni. Nem ritkaság, hogy az ellenfél egy balul sikerült támadás után nyájas mosollyal előhúzza hatcsövű gépágyúját s közvetlen közelről, 95%-os valószínűséggel belénk ereszt ötven robbanógolyót. Amit viszont egészen biztos, hogy nem lehet túlélni...

Ezen okból kifolyólag én a különféle lőfegyvereket részesítem előnyben, különös tekintettel a már emlegetett gépágyúra és a különféle géppisztolyokra. Hosszú sorozatokat egyébként csak a legerősebb ellenfelekre érdemes pazarolni, mivel a jobb fegyverekhez szinte lehetetlen lőszert találni. Jóval takarékosabb megoldás, ha az adott fegyverre vonatkozó képzettségünket felfejlesztjük úgy 130-160%-ra, s fej illetve szemlövésekkel kezdünk el operálni. 2-3 mezőnél nagyobb távolságra ugyan reményünk sincs a találatra, viszont végszükség esetén még így is áttérhetünk a sorozatokra. A játék vége felé egyébként harc közben érdemes igen gyakran mentegetni, mivel ekkor már az ellenfelek is igen undorító fegyverekkel durrogtatnak.

A fegyvereken túl még két dolog van, ami lényegesen befolyásolhatja a harcot: a lőszer illetve a harci drogok. Az előbbinek két leggyakoribb változata a robbanó,- illetve páncéltörő lőszer. Az utóbbi felezi az ellenfél páncélját, de feleakkorát is sebez. Ez elvileg még nem is lenne rossz, viszont a játék során teljesen használhatatlannak bizonyult – ha csak tehetjük, használjunk robbanógolyókat. A drogok drasztikusan növelik harci statisztikáinkat (pl. a sebzést illetve az akciópontokat), viszont már néhány alkalom után rájuk lehet szokni. Sajna a narkománia hosszú távon nem kifizetődő, mivel az éltető löket elmaradásával tulajdonságaink mélyrepülésbe kezdenek. Néhány hetes elvonókúrával ugyan segíthetünk az ügyön, de elég idegölő dolog egyes és kettes tulajdonságokkal kalandozni.

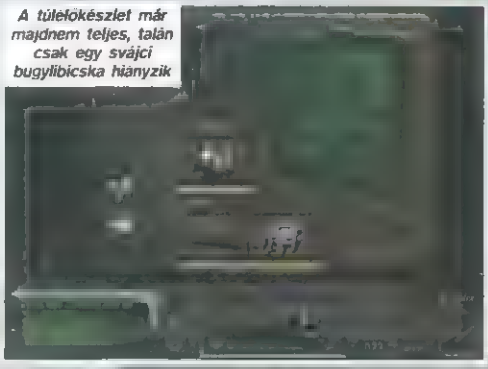
ROVARIRTÁS

Még mielőtt bővebben kifejteném a fenti címet, előrebocsájtom: a Fallout2 egy nagyon élvezetes és szórakoztató darab. Eredetinek ugyan a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető, mai szemmel nézve pedig a külcsín sem nevezhető csodálatosnak – ennek ellenére én remekül elszórakoztam vele. De! Az elmúlt néhány hónapban bozzászoktam, hogy egy átlagos játék kifogástalan működtetéséhez patchek, updateek, vadonatúj driverek és FAQ-k hordáival kell megküzdenem. Sokszor olyan érzésem támadt, mintha némelyik játékot az internet-szolgáltatók szponzoráltak volna a nagyobb forgalom reményében. Rendben, ez van. Amit viszont a Fallout2 programozói műveltek, az minden határon túlmegy. Először is a játék a Win98-cal megvert gépek túlnyomó többségén egyáltalán nem fut, a maradékon pedig a lehető legváltozatosabb bugokkal borzolja a játékos idegeit. Sprite-hibák, eltűnő tárgyak, fantomkocsik, kifagyások és egyéb programhibák hordái gondoskodtak az egyszeri felhasználó szókincsének bővüléséről. Végül, csekély másfél hét után egy szívfacsaró vallomás kíséretében megjelent az emlegetett hibák nagy részét (ismétlem: nagy részét) kijavító 2 megás patch az Internetes. Ezzel már lehetett valamit kezdeni, de néha még így is igen furcsa dolgok történtek. Egyszer az alattam száguldó kocsi tűnt el minden előzetes figyelmeztetés nélkül, máskor pedig az addig száz százalékig lojális kísérőm közölte a +1400-as karmával büszkélkedő megahősömmel, hogy efféle gazemberekkel ő nem közösködik. Ejnye!

Hát akkor ennyit a Fallout második részéről. Tulajdonképpen fantasztikusan jó lenne a játék, ha a készítők jóval több új ötlettel rukkolnak elő, a grafikát egy kicsit kicsinosítják s nem utolsó sorban korrektül letesztelik művüket. Sajna ez nem igazán történt meg, így a program aligha állja majd a versenyt az olyan nevekkel, mint a Revenant vagy a Baldurs Gate. Átmeneti megoldásnak mindenesetre tökéletesen megfelel.

T.J.

Ez a hölgy (?!) vagy két szemmel kacsintgat rám, vagy kissé unalmas társaság vagyok



A túlélőkészlet már majdnem teljes, talán csak egy svájci bugylibicska hiányzik

Estefelé mindig kiürül az utca jöttömre. Bár ha jól belegondolok, nappal is...

Fallout 2

FEJLESZTŐ: Black Isle
KIADÓ: Interplay
WEBSITE: www.interplay.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P90, 16MB RAM
Ajánlott: P120, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: nincs

Kulcsszavak

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Szórakoztatóság

Summa summarum

Nem rossz, nem rossz, de azért én jóval többet vártam volna folytatásnak

végítélet

82%

Az eltűnt nagybácsi nyomában

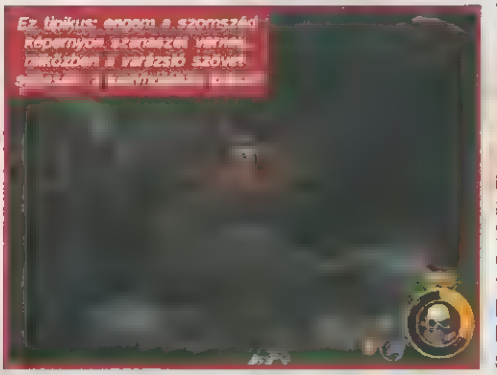
MAGIC AND MAYHEM

"Hohó, hát ez valami Diabloid-játék!" – e boldog felkiáltással üdvözöltem a Magic and Mayhemet, mikor az első screenshot a kezembe akadt. Később aztán volt alkalmam kissé közelebbről is megismerkednem a program demojával és rá kellett döbbennem, hogy fenti kijelentésem nem igazán fedi a valóságot. A perspektíva és a szereplők mondjuk még stimmelnek, elvégre itt is a jól ismert izometrikus-nézetben gyilkolássza egymást egy nagy halom tündérmesébe illő randaság (jó, az unikornisok annyira nem is randák...). A műfaj viszont már nem igazán stimmel: a Diablo egy vérbeli akciójáték volt erős szerepjáték-beütéssel, míg a Magic and Mayhemet inkább a megszállott stratégák fogják majd mohóságtól fényű tekintettel méregetni.

Maga a háttértörténet – a legtöbb hasonszőrű játéktól eltérően – a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető nagyívűnek. Adott egy fiatal varázsló, aki épp most végzett tanulmányaival s az okból meglátogatja hóbortos nagybácsikáját. A bonyodalmak ott kezdődnek, mikor a rokonnak csak a hűlt helyét találja, mivel az öreg (aki szintén járatos a mágia művészetében) egy távoli útra indult. A folytatós gondolom sejthető: ifjú hősünk nem tud ellenállni a laboratóriumban lelt különös gépezet csábításának, s követi bácsikáját a távoli útra. Az már az intro utolsó képkockájiból is sejthető, hogy ez nem bizonyult annyira nyerő ötletnek...

ELŐRE A KÉK TÚRÁN...

Viharos földetérésünk után igen kellemes helyen találjuk magunkat: egy ismeretlen erdő közepén manóktól, csontvázaktól és rosszindulatú mágusoktól körülvéve. Ez az állapot a későbbiekben sem fog túl sokat javulni: újabb földeken (alias pályákon) kell majd az elveszett nagybácsi nyomát követni, s közben megküzdeni a falkában támadó ellenfelekkel. No nem kell megijedni, a cselekmény nem ragad le a "kinyírom a rohadékokat" szinten, időnként szövetségeket köthetünk, nagyhatalmú ereklyére lelhetünk s folyamatosan bővíthetjük varázslatainkat. A Magic and Mayhem nem szőlőkötik tehát kaland-, illetve szerepjáték-elemekben, noha lényegében – mint arra már célozgattam a bevezetőben – egy való-idős stratégiai játék. A különféle idéző-varázslatokkal ugyanis mágikus lények tucatjait idézhetjük meg, s ezek mindegyikének megvan a maga gyengéje/erőssége. Taktikázni tehát már az egyes pályák elején, a varázslatok összeállításánál sem árt – például a mocsaras, szigetek és gázlók szabdalta vidékeken bóklászva érdemes minél több repülő lénnyel "felszerelkezni". Hogy melyik tartomány felé vesszük az irányt, azt az aktuális birodalom térképén választhatjuk ki. Először a kelta mitológia tündérektől és elfektől hemzsegő világán kell végigverekedni magunkat, ezután következik a görög, majd a középkori birodalom. Minden tartományhoz egy fő küldetés tartozik, ennek végrehajtása után jelenik meg a továbbjutást jelentő teleport. Természetesen érdemes a mellékes, ha úgy tetszik "szorgalmi" feladatokat is elvégezni, mivel ezt a program plusz pontokkal honorálja.



VARÁZSLATOK, KOMPONENSEK ÉS ERECLYÉK

Kezdjük mondjuk az előbbiekkel, mivel ezek igen szoros kapcsolatban állnak egymással. Azt, hogy egy ütközetben milyen varázslatokkal veszünk részt, az utazótáskánkban (Portmanteau) kotorászva határozhatjuk meg. Sajnos döntésünk az ütközet egészére szól, így nem árt alaposan megfontolni, hogy mit is választunk. Varázslatainkat számának talizmánjaink véges mivolta szab határt – minden talizmánba egy komponenst pakolhatunk, ami az előbbiek kombinációjától függően lehetővé teszi egy varázslat használatát. Na jó, ennek a témának mégegyszer nekiugrok: egy magyallevéllel például csak okáért megidézhetünk egy zombit, egy faunt, vagy egy elfet attól függően, hogy a káosz, a semlegesség, vagy a törvény talizmánjába "pakoltuk". Értelemszerűen minél több (illetve többféle) talizmánnal és komponenssel bírunk, annál több varázslatot vethetünk be egy-egy csata folyamán. Új komponenseket játék közben találhatunk, míg talizmánokat a küldetések teljesítéséért járó tapasztalati pontokból vásárolhatunk. Tapasztalati pontjainkból a már emlegetett talizmánokon kívül a tulajdonságainkat is növelhetjük, úgymint az életerőt, a maximális manát illetve az egyszerre irányításunk alá vonható lények számát (Control limit).

Ami az egyes varázslatokat illeti, ezek teljes felsorolásától inkább eltekintenék, mivel a Magic and Mayhem-különszám gondolata zord fogadtatásra lelt. A legtöbb varázslat egy bizonyos lény megidézésére szolgál, ami egészen addig (illetve a csata végéig) a szolgálatunkban marad. Hősünk egy időben legfeljebb Control limit tulajdonságával megegyező számú lényt tart irányítása alatt – ezt a határt elérve legfeljebb a gyengébb kreatúrák ritkításával növelhetjük seregünk erejét. Természetesen a jól bevált klasszikusok, úgymint villám, tűzlabda, gyógyítás és társaik ebből a játékból sem hiányozhatnak. Az efféle támadó-, illetve védővarázslatok magukban nem érnek túl sokat, ám a megfelelő időben használva könnyen eldönthetik egy-egy véresebb kézitusa sorsát. Legtöbbjüket sajna csak akkor használhatjuk, ha a célpont épp lövonalban és a hatótávolságon belül áll, tehát nem árt a lexikonban alaposan áttanulmányozni az egyes varázsigéket. Apropó, lexikon! Ezt a vaskos könyvecskét szintén csak bolyongásaink szünetében lapozgathajuk, s az egyes lényektől kezdve a varázslatokon át a bejárt tartományokig mindenről olvashatunk egy keveset. Sőt, nem is olyan keveset – kár, hogy sokan az ef-

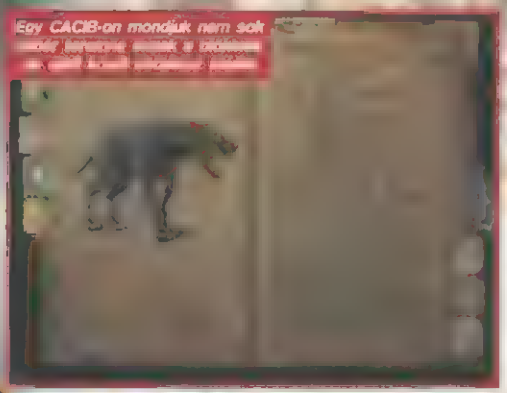
féle remek "szószedetekkel" szemben a 378 oldalas kézikönyveket erőltetik. Varázsolni természetesen nem lehet korlátlan mennyiségben – a legapróbb bűvige is manába kerül. Manát szerezhetünk a pályán szétszórt manaszellemek elfogyasztásával is, de jóval hatékonyabb módszer a manaforrások elfoglalása. Ez elég egyszerűen zajlik: az energiát vibráló kőtömb felé sétálva odaállt egy lényünk, s amíg az oft tartózkodik, folyamatosan kapjuk az éltető manát. A gond csak az, hogy az ellenséges varázsló(k) is tisztában vannak vele, hogy azé a győzelem, aki a lehető legtöbb manaforrást a lehető legrövidebb időn belül az irányítása alá vonja. Ideig óráig ugyan ki lehet húzni hátrányos helyzetből is, de előbb-utóbb győz a túlerő...

Az ereklyék hál'Istennek nem ennyire macerás darabok: a vadonban felhetünk rájuk s legtöbbjüket csak néhány alkalommal használhatjuk. Pozitív vonásuk viszont, hogy állandóan velünk vannak, s nem kell őket a varázslatokhoz hasonlóan állandóan pakolászni. Az ereklyéken kívül rengeteg kommersz tárggyal is találkozhatunk utunk során, úgymint életemmel és manaszellemmel. Az élelem jótékony hatása varázslónk egészségi állapotára gondolom egyértelmű – érdemes kihasználni, hogy a lényeink által felvett kaja rögtön a varázslóhoz kerül.

NÉHÁNY APRÓSÁG

Gondolom mindenki, a valóban stratégiai játékokhoz egy kicsit is konyító olvasó számára világos, hogy a győzelem kulcsa a nyersanyag-források (jelen esetben manakutak) birtokba vétele. Sajna a legtöbb ilyen hely az ellenfél irányítása alatt áll s folyamatosan termeli is neki az éltető manát – tehát ha hő át perc alatt egyet sem tudunk elfoglalni, bátran mondhatunk is a Lead Game irányába. Ha viszont már gondoskodtunk a mana utánpótlásról, a győzelem csak idő kérdése, mivel a gép állandóan felaprózza csapatait s sokszor a manakútjait is őrizetlenül hagyja. Nem is kell mást tenni, mint a lehető legnagyobb sereget összeszedve egyetlen lauszáros rohammal kivégezni az ellent. Ennek a sajátos logikának köszönhetően a pályák eleje iszonyatosan nehéz, míg a végjáték merő formalitás – azért erre illett volna figyelniük a programozóknak.

A későbbi pályákon nem csak ellenséges, hanem szövetséges varázslókkal is összeakadhatunk. "Minden koalíció magában hordja a csalást" – ezt egy Scharnhorst nevű úriember fejtette ki egy kissé komolyabb témakörben, de a kijelentés a Magic and Mayhemre is tökéletesen áll. A szövetségesek ugyanis – ha egyáltalán elképzelhető ilyesmi – még ellenfeleinknél is idegesítőbben játszanak. Elfoglalják a legkönnyebben megszerezhető manakutakat, majd a létező leghasználhatatlanabb lények élén egyik ömgyilkos rohamot vezetik a másik után. Ha pedig meghalnak, kezdhetjük újra a pályát, tehát több a bosszúság velük, mint a haszon. Remek trükk viszont, ha az ütközet elején a nyomukba szegődünk, mivel ők mindig odatalálnak a manakutakhoz. Mikor pedig már megritkították az ellent, egy gyors manőverrel bevetődhetünk a manakút közepébe. Hehe. Persze az efféle csalárd manőverek sem vesznek el deli bajtársunk kedvét a kamikaze-akcióktól, ugyhogy gyorsan rendeljünk mellé kíséretként néhány erősebb lényt. E módon ideig-óráig életben lehet tartani butaska szövetségeseinket, de előbb-utóbb azért mindig megtalálják a pusztulásba vezető utat.



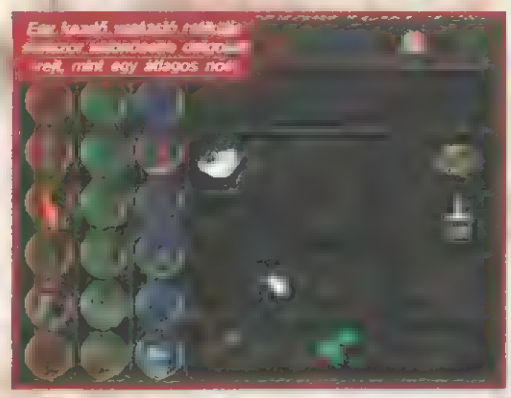
VÉGÍTÉLET

A Magic and Mayhem már csak témaválasztása miatt is belopta magát a szívembe. Ezen felül persze számos erénnyel büszkélkedhet: a zene például egész egyszerűen fenomenális. Igaz, hogy az egyes treckek igen sűrűn ismétlődnek áll, viszont azok egyszerűen csodálatosak. Mind a kelta, mind a görög, mind pedig a középkori téma remekül illik az adott világ hangulatához – emelem kalapom a szerzők előtt. A design – s ez alatt éppúgy értem az egyes lények grafikáját, mint a menük díszítését – szintén nagyon eltalált, bár igazán 800x600-as felbontás mellett tündöklő. Gyorsan hozzá is tenném: ehhez nem kell PII-300-as, bár az még így is elgondolkodtató, hogy egy teljesen izometrikus stratégiai játék esetében P200 és 64 Mb Ram az ajánlott konfiguráció...

Persze akad azért néhány árnyékosabb oldala is a játéknak: például az egyes lények animációja távol áll a tökéletesetől. A népesebb seregek állandóan egymásba akadnak s helyenként az útvonalválasztásuk is elég fura, az A.I. pedig... hát igencsak távol áll a verhetetlentől. A játék persze így sem nevezhető könnyűnek, de ez leginkább annak köszönhető, hogy a kezdetekkor a manaforrások nagy része eleve az ellenfél kezén van. Mindennek tetejébe a gépi játékosok helyenként kifejezetten öngyilkos taktikát követnek: belefutnak a szörnyhordába kellős közepébe és onnan lövöldözik támadó varázslataikat. Aki igazi kihívásra és agymunkára vágyik, az feltétlenül próbálja ki a multiplayer-játékot, ez ugyanis egész egyszerűen tökéletes. Rengeteg térkép, állítható gépi ellenfelek, handicap-lehetőség – hogy csak néhányat említsek a rengeteg opció közül.

Egy biztos: aki egy kicsit is kedvell a valóidős stratégiai/taktikai játékokat, az a Magic and Mayhemben sem fog csalódni. Én mondjuk nem bántam volna, ha a kaland-szálat egy kicsit jobban kibontják a készítők – de ennek ellenére is igen kellemes perceket (órákat, napokat) töltöttem el a program előtt. Szóval kellemes darab, de én azért még mindig nagyon várom a Diablo második részét...

T.J.



Magic and Mayhem

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: Modem, LAN, Internet (4 fő)

Summa summarum

Egy *mayhem* klasszikus darab

végítélet

86%

Elmés és beteg elmebeteg

SANI

Hirtelenjében nem is tudom, hogy melyik játékhoz hasonlíthatnám a Sanitariumot, pedig az ember azt hinné, hogy a kalandjátékok műfajában már nem lehet újat alkotni... Mondjuk a múlt hónapban megjelent Grim Fandango is jelezte, hogy a macho magándetektívek és régészprofesszorok hányattatásai nem merítik ki maradéktalanul a képzelet mélységeit, ám a Sanitarium még így is alaposan meglepett. Először is: ilyen eredeti, érdekes és lebilincselő történettel még könyv-formájában sem sűrűn találkozni. Nyugodtan állíthatom, hogy a Sanitarium sztorija valahol a sikerültebb Stephen King-művek szintjén mozog, ami az említett úriember népszerűségét ismerve azért elárul egy s mást.

Az alant látható jelenet oly véres, brutális, és embertelen, hogy vízsla szemetek elől ki is takarom egy jó hosszú képaláírással... (Higgyétek el: tényleg véres, brutális és embertelen)

Mi több, az ASC Games játéka nem csak rendkívül eredeti, hanem rendkívül szép is. Azt már most előre bocsájtom, hogy az alkotók szakítottak az egyre inkább sablonná váló "fotórealisztikus" first-person nézettel, s visszatértek a Monkey Island-sorozat rajzfilmszerű látványvilágához. (Hál'Istennnek!) Engem már a Tex Murphyben is rendkívül zavart, hogy többségében másodrangú színészek végeláthatatlan monológjaival kellett percről percre megküzdenem, az igen brutális gépigényről nem is szólva. A Sanitarium viszont nem akar filmnek látszani, nem igényel DVD-t és nem is követel magának PII-t. "Csak" egy lebilincselően hangulatos PC-s kalandjáték, igen erőteljes horror-beütéssel.

ÁLOM VAGY VALÓSÁG?

A játék tobozán díszelgő 13+ feliratot, mely a javasolt korhatárt jelezte, kezdetben nem vettem túl komolyan. Elvégre ahhoz képest, hogy a Született Gyilkosokat több mint száz helyen vágták meg, s a jobb amerikai videotékákban már a valóban embertelenül brutális és pornográf Titanicot is megcenzúrázzák, egy "Teen" besorolástól nem fogok hanyatt esni. Ehhez képest igencsak meghökkentem a Sanitariumon, ugyanis a program valósággal hemzseg a horror-elemektől. Igaz, hogy nem botlunk minden sarkon megrágott emberi tüdőkbe és hentesbárddal felaprított kislányokba – az alkotók jóval árnyaltabb eszközökkel keltenek feszültséget és borzongást. A történet kezdetekor például nem tudjuk hogy kik vagyunk, nem tudjuk hogy hol vagyunk, még az arcunkat is kötés fedi. A Sanitarium cselekménye lényegében egy őrült elme lázálmairól szól, s arról, hogy az emléktöredékek és képzelgések miként állnak össze egyetlen nyomasztó egésszé. Kalandjaink helyenként egészen szürreális és abszurd fordulatokat vesznek: főhősünk hol saját, hol rég halott húgának, hol egy inka hős, hol pedig gyerekkorának kedvenc négykarú képregényhősének bőrébe bújva küzd meg képzeletével. S szép lassan fény derül egy sötét és halálos titokra is, ami végső soron az őrületbe taszította hősünket. Ha egyáltalán őrületről van szó...

Minként az eddig leírtakból is sejthető, a játék cselekménye még csak véletlenül sem alkot egységes egészt. A történet külön fejezetekre tagolódik, melyek mind hangulatukban, mind pedig a megoldandó feladatok jellegében teljesen különböznek egymástól. A játék kezdetekor egy őrültektől hemzsegő toronyban (alias elmegyógyintézet) találjuk magunkat – ezen a ponton még nem is szakad el a játék a valóságtól. A következő fejezet egy poros kisvárosban játszódik egy nagy csapat torz gyerek és egy űrből érkezett lény között – a megátalkodott Stephen King-rajongók bizonyára ráismernek majd kedvencük keze nyomára. A harmadik fejezetben kis túlzással ismét a hétköznapi világba kerülünk, ezután viszont ismét egy bizarr kalandba keveredünk, ezúttal egykori kishúgunk képében. S így tovább, egészen a meghökkentő végkifejletig. A játék során nem csak egy történetet ismerünk meg, hanem szembesülünk egy ember félelmeivel, vágyaival és emlékeivel is. Számtalan apró részlet csak a későbbiekben kerül a helyére, míg más rejtett utalásokra tán soha nem derül fény. Helyenként pedig még az is kérdésessé válik, hogy a "játék" besorolás egyáltalán illik-e a Sanitariumra...

Újabb pálya, újabb lázálom: a rég halott hugica kisért a padláson

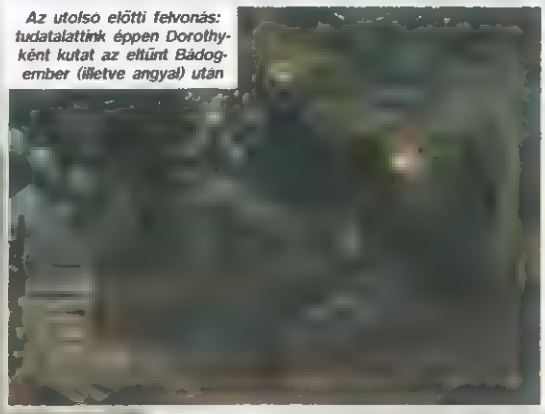
Most éppen azték istenség vagyok. Hm, talán mégis jobb lenne a tér mélységeit választani, mint a szellemét...

Az mindenesetre biztos, hogy a játék nem csak érdekes, hanem igen terjedelmes is. A 3 CD első pillantásra ijesztőnek tűnhet, ám ezeket elsősorban a terjedelmes video-betétek töltik meg. A Sanitariumban ugyan számtalan helyszínen fogunk majd megfordulni, ám a különféle feladványok – szerény véleményem szerint – nem sikerültek különösebben nehézre. Néhány helyen ugyan elég rendesen el lehet akadni, ám a Sanitarium végigjátszásához aligha szükséges pár napnál több. Hogy ez mennyire válik a játék előnyére – ki-ki döntse el maga. A teljes végigjátszást az előbb említett okok miatt nem is erőltetem, inkább a nehezebb rejtvényekhez igyekszek némi segítséget nyújtani.

***

Az elveszett gyermekek faluja (The Innocent Abandoned): Ezen a pályán már megtapasztalhatjuk a Sanitarium egyes számú aranyszabályát: minenkivel mindenről beszélgessünk. Először a beszakadt hídon való átjutással gyűlt meg a bajom – kissé debil módon ugyanis a vegyesbolt előtt lelovagolt malachintával juthatunk át a túlpartra. Hmm. Némi duhajkodás után (fogócska, varjúvadászat, sírrablás...) szembekerülhetünk a rettegett Mamával, aki egy felmosórongy, egy Hutt és néhány tonna zöldség szentségtelen frigyének a gyermeke lehet – egyszóval nem épp szívderítő látvány. Az ő megrendszabályozása már kissé összetettebb feladat: először is szedjük ki a traktorból a kábelt, majd a városháza előtti romhalmazból machináljunk elő egy fémkábelt a csavarkulcs segítségével. Most, hogy kábelből ily komoly készletekre tettünk szert, nézzük meg a tóparti kocsironcsot, s vidám népi játékot űzve szippantsuk le a benzint a kannába. Most már csak a horgászó kölyök pecabotját kellene megszereznünk – na ez volt az első pont a játékban, ahol sikerült komolyan elakadnom. Aztán bő félórányi fel-alá rohangálás után sikerült felfedeznem, hogy a templom melletti kövek közül fel lehet venni az egyiket (ez azért rendkívül sunyi húzás), s ezzel megdobhatjuk a harangot. Az eredmény gondolom sejthető: pecás kölök misére be, Max pecabotért le. A pecabottal horgászuk ki a felső hídról az acélkeresztet (jó masszív darab...) – s ezzel minden össze is állt a Mama hidegre (pontosabban melegre) tételéhez. A keresztet szúrjuk bele a meteorba, a generátort töltsük fel a benzines-

Max kedvenc gyerekkori képregényhősének szerepében. Én mondjuk jobb' szerettem Asterixet...


Az utolsó előtti felvonás: tudatalattink éppen Dorothyként kutat az eltűnt Bádogember (illetve angyal) után

ARIUM

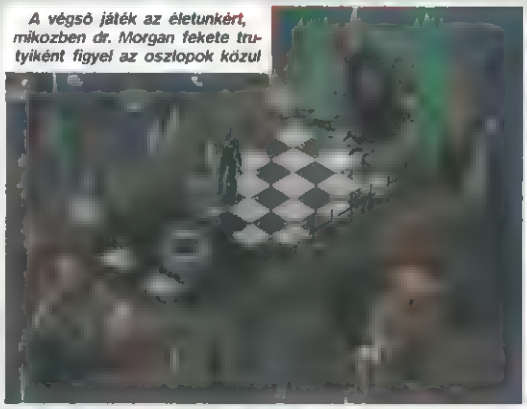
kannával, a fémkábellel pedig... na ezt már mindenki találja ki maga.

Elmegyógyintézet (Courtyard and Chapel): Itt aztán igen tanulságos arcokkal futhatunk össze, bár túl sok tennivalónk nincs. Látogassuk meg dr. Morgant és rakjuk fel a "Belladonna in a Flat" című lemezt, majd az alul megüresedő padról vegyük fel a kelyhet. A prédikátor ennek annyira megörül, hogy egy seprű nevezetű nagyhatalmú ereklyét bíz hősünkre, ami kiválóan alkalmas a kapcsolószekrény felnyitására. Hát igen, a hirtelen arcunkba ugró logikai feladvány sokkoló élmény – célunk, hogy balról a harmadik oszlop megteljen vízzel, ami működésbe hozza a nagy szökőkutat. A látszat ellenére annyira azért nem bonyolult a feladat (CoVboyhoz hasonló Tetris-fanatikusok előnyben)...

Circus: Újabb "beszélgetős" pálya, úgyhogy mindenki készüljön nemi ropogtatnivalót a monitor mellé. Miután ordogi mesterkedéseink hatására kirobban a szerelem a tűznyelőnő és az erőművész között, látogassuk meg a tetováló-szalont – immáron megszerezhetjük a tat. A kisértetkastélyba történő bejutás az egyetlen komolyabb kihívás ezen a pályán: a tekebábuért cserébe egy labdát kapunk a zsonglőrtől, na ezt kell majd a palánkra pingált bohócfej orrnyílásába hajítani. Ja, és ne feledjük megolajozni a körhinta mellett látható kart, enélkül elég macerás lesz a továbbjutás. A kutyaember ketrecét természetesen a tű nyitja, aki ezután ás egy jó mély gödröt a pálya jobb felső sarkában s holmi csontok után veti magát. A kissé baljóslatú animáció ellenére mi azért csak kövessük a példáját...

Mamából zöldborsópuding lett, Maxből pedig gyakorló elmebeteg

A kaptár (The Hive): Elég hosszú (és idegesítő) helyszín, példának okáért Gravin műhelyének a falán csak sokadik próbálkozásra szúrtam ki a csípőfogót. A kemence leállításához először is verjük szét a csövet a kalapács hathatós segítségével, majd ügyködjünk egy keveset a fújtatóval. Ezután már csak az irányítópultnál ránk váró logikai feladványt kell megoldani (ki kell gyűjtani a bal oldalt sorakozó lámpákat), hogy lezáruljon a kemence. A Chik-Tok nevezetű bogár mindenesetre még eme "hőstettünk" után sem akar előléptetni minket, így a kemence mellett elégett rovar végtagját tegyük a szkennere alá. Lám-lám, immáron harcossá avanzsáltunk elő... A királynő kamrájában egy vidám órán át találgattam, hogy most hogyan tovább, míg rá nem jöttem, hogy a hanggenerátort a sarokban található... mondjuk úgy, hogy "rovarülepen" használva megnyílik a továbbjutás igen gusztustalan útja. Kis csetesek... Innentől kezdve már elég egyszerű lesz a dolgunk, hár a küklopsz-gyerekek énekének utánzása a konzol előtt idegesítő feladat (a lárvák lenyomásának sorrendje az óramutató járása szerint: 5, 2, 2, 4, 1, 3). A nőstény küklopsz/bogár mellett talált alkatrészt egyébként egyszerűen dobjuk át Gravinnak. Nagyjából ennyi.


A végső játék az életunkért, mikozben dr. Morgan fekete trutyiként figyel az oszlopok közul

Szalonház és temető (Morgue and Cemetary): Dr. Morgan súlyos szobrával egy ideig semmit sem tudtam kezdeni, míg csak véletlenül rá nem kattintottam vele a ledőlt könyvespolc mögötti falszakaszra. E műveletet háromszor elismételve egy U-alakú csőrész boldog tulajdonosai lehetunk, amivel a kijárat mellett meglapuló két csövet köthetjük össze (ehhez persze szükség lesz szerszámokra is). A hetes számú hulla elfüstölésével egy kupac hamut nyerhetünk, ami történetesen kiválóan alkalmas az urna feltöltésére. Ja, és az üvegszemet se hagyjuk a tepsiben! A hűtőket vizsgáljuk meg belülről is, s a kaparásnyomokat tekintsük meg az üvegszemen keresztül is (mondjuk mindezek előtt nem árt a gyufával némi fényt csiholni). A temetőben futottam még néhány kört, míg fel nem fedeztem a jobboldalt pislogó fát. Nos, vele érdemes a továbbjutást illetően egyezkedni.

Az elveszett falu (The Lost Village): Nem egy nehéz pálya, bár néhány buktató itt is akad. Az például, hogy a Quetzalcoatlhoz vezető lépcsőn a jobb oldali szobrot belelehet dönteni a lávába, korántsem egyértelmű... Különösen fontos, hogy mindenkivel beszélgessünk el (a szellemharcosokkal is), s hogy jó alaposan szétnézzünk a helyszínen. A szél templomában a gongokat a nagyobbaktól a kisebbekig haladva szólaltassuk meg, a víz templomának oldalán díszelgő jeleket pedig a következő sorrendben nyomjuk le (balról jobbra): 5, 3, 1, 2, 6, 4. A jaguár templomába vezető út már jóval véresebb (szó szerint): az öreg sámán halála után fogjuk fel a vérét a házak előtt talált cserépedénybe, s vegyük fel a házában található szívet (e két tárgy nyitja a jaguár-templom ajtaját). Az, hogy a templomban a lépcsők mellett található jelek sorrendje szerint kell a forgótárcsákat beállítani, gondolom mindenki számára egyértelmű. Nem szóltam még a harcossá válás második próbájáról, mely ugyancsak kellemetlen helyzetbe hozhatja a jegyzetelés nélkül játszók népes táborát. Tehát a falu harcosai rangsor szerint: Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop, Mixcoatl.

Vesszőfutás (The Gauntlet): Itt már csak arra figyeljünk, hogy az erőt igénylő feladatokon küklopszként, a tövises részeken azték istenként, míg a szűk átjárókon kislányként jussunk túl. A többi – rutinmunka.

Na, ezek után már alighe fog gondot jelenteni a Sanitarium kivégzése. Túl sok mondanivalóm nem is maradt a cikk végére: a játék ugyebár hangulatos, ötletes és még külcsínre is tetszetős. Aki nem retten meg a horrisztikus elemektől s a helyenként elvont cselekménytől, az igen kellemes órákat tölthet el előtte. A program egyetlen hibája, hogy egy rutinosabb játékos néhány délután alatt kivégezheti, ami egy 3 CD-s kalandjáték esetében azért elég komoly bibi. Ettől az apróságtól eltekintve azonban szinte tökéletes a program – ajánlom minden kalandjáték-rajongó figyelmébe.

T.J.

Sanitarium

FEJLESZTŐ: Dreamforge
KIADÓ: ASC Games
WEB SITE: www.ascgames.com
MEGJELENÉS: megjelent

Kategória

Minimum: P90, 16MB RAM
Ajánlott: P133, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: nincs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

"Ha kicsit hosszabb volna, az örömödam is tovább tartott volna..."

végítélet

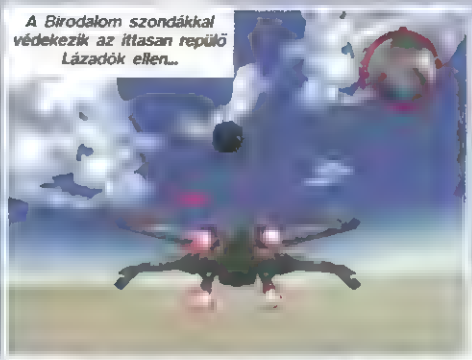
85%

Akinek nem Winger, ne vegye

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D

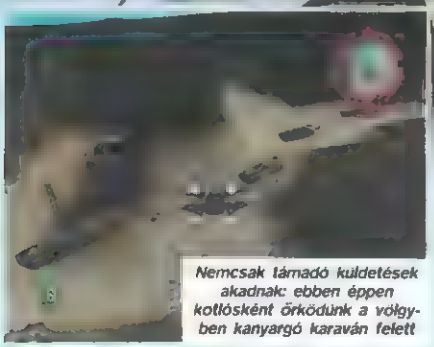
Luke Skywalker, Han Solo, Darth Vader: ki ne ismerné ezeket a neveket? A Star Wars misztikus világa – ez már többször bebizonyosodott – kifogyhatatlan forrása a különböző történeteknek. Miközben a világ összes filmrajongója türelmetlenül várja, hogy végre megismerhesse a Csillagok Háborúja első fejezetét a mozikban, addig otthon, a számítógépünk segítségével most a Halálcsillag megsemmisülése utáni időszakba látogathatunk.

Kronológiailag tehát A Star Wars: New Hope és az Empire Strikes Back között járunk. A Halálcsillag elleni sikeres hadművelet után nem sokáig ünnepelhetett Luke Skywalker és társa, Wedge Antilles: a Birodalom hamar összeszedte magát, és egy nagy erejű ellentámadásba kezdett – végleg ki akarják söpörni a Lázadókat a galaxisból. Válaszlépésként Luke és Wedge megalakították a Rogue Squadront; egy különítményt, melybe a Lázadók húsz harcokban megedződött, legkiválóbb pilótáját gyűjtötték egybe. A sokoldalú Rogue Squadron bárhol bevethető: a legnehezebb és a legveszélyesebb küldetések mindig rájuk várnak.


A Birodalom szondákkal védekezik az ittasan repülő Lázadók ellen...

EGY KAMRIFR KEZDETE

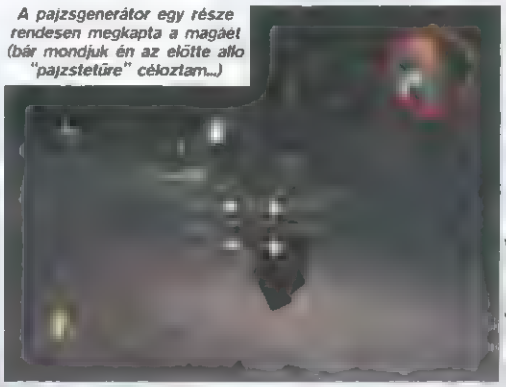
A Rogue Squadron 3D-ben tehát magának, Luke Skywalkernek a szerepét kapjuk meg. A repülőkülönítményt vezetve a galaxis számos pontján kell visszavernünk a birodalmiakat: klasszikus légi csatákat kell vívnunk a Tie Fighterekkel és a Tie Bomberekkel, továbbá töméntelen mennyiségű földi célpontot kell megsemmisítenünk. A játékmenet hasonló a Shadows of the Empire-hoz, azzal a lényeges különbséggel, hogy itt most csakis pilótaként kell helytállnunk. (Sokak szerint fölöslegesek voltak a Doom-szerű részek a SOTE-ban.) Hogy tehát a lényegre térjek: küldetéseket kapunk, s ezeket bizonyos számú élettel (kezdetben hárommal) kell átvészelnünk. Ha sikerre visszük a csapatunkat, értékelést kapunk a győzelmünkről, és az állás elmentődik, ha pedig bénáskodunk, kezdhetjük a missziót elölről. (Egyszerre több pilótát is lehet kreálni, tehát a gép több állást is meg tud jegyezni.) A teljesítményünk fejében bronz, ezüst, vagy arany érmet nyerhetünk, s ha mindegyik küldetésen érmesek vagyunk, előrébb léphetünk a ranglétrán, s ezáltal bónuszokhoz juthatunk. Az értékelésnél többféle teljesítendő kvótát határoz meg a gép, s ezek alapján osztja ki a díjakat. A következőket veszi figyelembe: az igénybe vett idő, a megsemmisített ellenfelek száma, a lövéseink pontossága, a megmentett értékek/életek száma, és az összegyűjtött bónuszok. A jobb értékelés reményében a korábban már sikeresen végrehajtott missziók is újra játszhatók. Az újrajátszás azért is érdekes lehet, mert a későbbi küldetéseken bővül a választható repülők száma, s egy-egy új géppel megpróbálkozhatunk a korábbi küldetésekkel is. Amikor a hangárba kerülünk, a kamera mindig arra a gépre áll rá, ami már alapban választható. Hogy ezen kívül mely gépeket lehet még elvinni, azt – korábban – a küldetés ismertetésekor tudhatjuk meg: a kivetített hologramon zöldre váltanak a lehetséges típusok. Az adott feladattól függően X-winggel, A-winggel, Y-winggel, Airspeederrel, vagy V-winggel repülhetünk. A hangárban még ott látható a Millenium Falcon is, de azt természetesen Solo fogja vezetni – bár lehet, hogy létezik olyan cheat, amivel elő lehet hozni. (Az N64 verziónál legalábbis már tudomásunk van ilyesmiről.)


Nemcsak támadó küldetések akadnak: ebben éppen kotlósként őrködünk a völgyben kanyargó karaván felett

A HADITECHNIKA

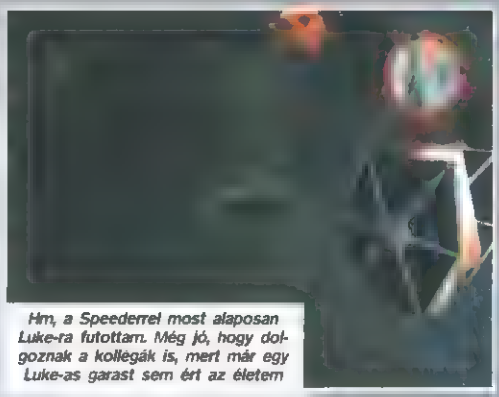
A küldetéseket a felettesünktől, Rieekan generálistól kapjuk, aki pár mondatba sűrítve minden bevetés előtt (és közben is) közli a teendőket. Nem gond azonban, ha a csata hevében nem figyelünk oda a szavaira: a radarunk egy jól látható ék alakkal mindig mutatja, hol van az aktuálisan felszámolandó gócpont, azaz hol van ránk leginkább szükség. Miután a jelzett ponthoz elérkeztünk, már csak arra kell figyelnünk, hogy a radarunkon piros pontként megjelenő ellenséget minél hamarabb befogjuk. A Tie-bombázók esetében különösen fontos a gyorsaság, hiszen pillanatok alatt megsemmisítik a megvédendő objektumokat.

Az irányítás csak a legalapvetőbb dolgokra korlátozódik, de ettől függetlenül minden gép tudja azt, amit az eredeti forgatókönyv szerint tudnia kell. Működésbe hozhatjuk például az Y-wing ion-ágyúját, vagy a nagyobb sebesség érdekében összecsukhatjuk az X-wing szárnyait. Mindegyik típushoz két fajta lézer tartozik, kivéve az X-winget, melyhez négy is akad. A lézerek között persze menet közben bármikor válthatunk. Az elsődleges lézeren kívül még különböző rakétákat is lehet használni – például az X-wing esetében a jól ismert protontorpedót. Az efféle rakéták elsősorban a masszívabb célpontokhoz lesznek nélkülözhetetlenek. Az egyetlen gép, ahol nincs másodlagos fegyver, az az Airspeeder: nála a vontatóká-


A pajzsgenerátor egy része rendesen megkapta a magáét (bár mondjuk én az előtte álló "pajzstetűre" céloztam...)

A MISSZIÓK

Az első küldetésünk a Tatooine bolygón, Luke szülőföldjén játszódik. Véleményem szerint itt figyelhetjük meg leginkább a grafika részletességét. Mos Eisley városa rendesen úgy néz ki, mint a filmben – még autók is járnak az utcáin. A városon kívül plusz még rengeteg más ismerős dolgot is észre vehetünk: a sivatagban farmokat fedezhetünk fel, sőt még egy olyan óriás-lánctalpast is, amilyenre C3PO-t és R2-t zsuppolták be. Itt egyébként még alig akad dolgunk: többnyire csak kutasz droidokat kell halomra lőnünk. Másodjára, a dzsungeljeiről híres Barkheshen már jobban meg fogunk izzadni: a védelmünkre bizott konvojt Tie Bomberek bombázzák, a földről pedig a kétlábú AT-ST-k és automata ágyúk eregetik a lézereiket. Ezután egy lezuhant hajót kell megtalálnunk még a birodalmiak előtt, majd Han Solo planétáján, Corellián folytatódik a harc, ahol a megszállt városból kell kimenekíteni egy átállt birodalmi tisztet. Természetesen itt feltűnik a Millenium Falcon is. Mindezek után még egy küldetés van hátra, és be is fejeztük a játék első fejezetét. Persze ez az utolsó kihívás a legnehezebb: a célkövetős rakétákat eregető állások roppant veszélyesek, pillanatok alatt leszedik az összes ránk bízott Y-szárnyút... A további három epizód tizenegy küldetése hasonlóképpen mindig más-más területen játszódik, jeges, lávás bolygó egyaránt megtalálható a repertoárban, illetve még egy lebegő városnál is körülnézünk. A cél azonban mindenütt ugyanaz: szisztematikusan felszámolni a birodalmiak védelmi vonalait. Először az ágyúkat, aztán – ha úgy alakul – a pajzsgenerátort, és így tovább...



Hm, a Speederrel most alaposan Luke-ra futottam. Még jó, hogy dolgoznak a kollégák is, mert már egy Luke-as garast sem ért az életem

mák, akkor legalább átvezető jelenetekkel színesíthették volna az akciót. Ez azonban nem történt meg: ha be is következik valami váratlan esemény – mint amikor Han Solo jó szokása szerint a legvégső pillanatban érkezik a csata közepén –, a szereplőket sosem látni, csak a hangjukat hallani, ahogy beszélgetnek az éterben. Nem is igazán mondhatók ezek "filmbetéteknek", tulajdonképpen el sem különülnek a játéktól. A menük között fellelhető biográfiák helyett inkább néhány videobetétet forgathattak volna. Szó sincs róla: szépen reprodukálták a különböző repülőket és lépegetőket, ez azonban még kevés ahhoz, hogy igazán bele tudjuk magunkat élni a szerepbe. Szerintem speciálisabb feladatok kellettek volna, mert így csak annyiból áll a játék, hogy egyszer emitt, egyszer pedig amott kell irtanunk a birodalmiakat. Hiába vannak a szép és változatos helyszínek, egy idő után mindez unalmassá válik. Ha pedig a küldetések ilyen egyformák, akkor legalább átvezető jelenetekkel színesíthették volna az akciót. Ez azonban nem történt meg: ha be is következik valami váratlan esemény – mint amikor Han Solo jó szokása szerint a legvégső pillanatban érkezik a csata közepén –, a szereplőket sosem látni, csak a hangjukat hallani, ahogy beszélgetnek az éterben. Nem is igazán mondhatók ezek "filmbetéteknek", tulajdonképpen el sem különülnek a játéktól. A menük között fellelhető biográfiák helyett inkább néhány videobetétet forgathattak volna. Szó sincs róla: szépen reprodukálták a különböző repülőket és lépegetőket, ez azonban még kevés ahhoz, hogy igazán bele tudjuk magunkat élni a szerepbe. Szerintem speciálisabb feladatok kellettek volna, mert így csak annyiból áll a játék, hogy egyszer emitt, egyszer pedig amott kell irtanunk a birodalmiakat. Hiába vannak a szép és változatos helyszínek, egy idő után mindez unalmassá válik. Ha pedig a küldetések ilyen egyformák, akkor legalább átvezető jelenetekkel színesíthették volna az akciót. Ez azonban nem történt meg: ha be is következik valami váratlan esemény – mint amikor Han Solo jó szokása szerint a legvégső pillanatban érkezik a csata közepén –, a szereplőket sosem látni, csak a hangjukat hallani, ahogy beszélgetnek az éterben. Nem is igazán mondhatók ezek "filmbetéteknek", tulajdonképpen el sem különülnek a játéktól. A menük között fellelhető biográfiák helyett inkább néhány videobetétet forgathattak volna. Szó sincs róla:

A filmbéli tapasztalatok is azt mutatták, hogy ennek a vontatókábeles trükknek alapos pofára esés a vége

Idegen tollakkal ékeskedve egy AT-ST fedélzetén (magyarázat a Cinkelt Lapokban)

SEEK&DESTROY

Igazság szerint kicsit egysíkúnak, és személytelennek találtam a játékot. Nagyon szép

Musicalben kifejezve: "Bye-bye Tie, bye-bye happiness..."

valaki kizárólag csakis légi csatákra vágyik, és ezt orrvérzésig is szórakoztatónak tartja, az keresve sem talál a Rogue Squadronnál jobb programot. Remekül irányítható, folyamatos kihívást jelentő játék, és ami a lényeg: az egészet átlengi a hamisítatlan Star Wars-os hangulat. Izgalomba jövünk, ahogy jellegzetes hangjukon elsuhannak mellettünk a TIE-vadászok, majd miután becéloztuk őket, elkezd "muzsikálni" a lézerünk, s mindezek után jóleső érzéssel konstatáljuk, ahogy a szárnyaszegett hajó pörögve és füstölögve csapódik a földbe. Ennél már csak az nagyobb öröm, amikor egy lépegetőt sikerül gúzsba kötnünk.

Annak ellenére, hogy a játék igen egyszerű, azért befejezésül mégis adnék egy tanácsot. A tanács mindössze ennyi: alaposan tanulmányozzuk át a billentyűzet-kiosztást, mert minden dologra szükségünk lesz. Az oldalsó tékszárnyakkal például jóval élesebben lehet kanyarodni, ami a fordulékony birodalmi hajók ellen szinte nélkülözhetetlen. Okosan kell használni a féket, és a tolóerőt is: általában távolabbról érdemes célba venni az ellenséget. Végül ha el akarjuk kerülni, hogy befogjon minket egy rakétaállás, lehetőleg minél gyorsabban, és minél alacsonyabban repüljünk. Ha mindezeket megfogadjátok, nem lehet gondotok egyetlen feladattal sem.

V.Z.

Rogue Squadron 3D

FEJLESZTŐ LucasArts/Factor 5
KIADÓ LucasArts
WEBSITE www.lucasarts.com
MEGJELENÉS Megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, Glide
Multiplayer: Nincs

Kütyürajongóknak

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenedonga

Summa summarum

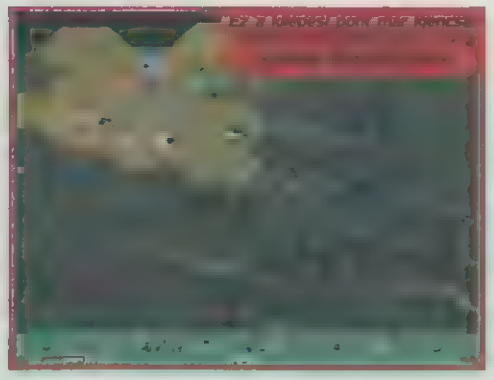
Ideig-óráig izgalmas – Star Wars rajongóknak jó ideig, közönséges játékosoknak csak egy óráig

végítélet

78%

Nyugaton a helyzet v

Bírom ezt a Talonsoft/Empire-párost: mostanság, hogy a padlás is tele van már a real time stratégiákkal, és előbb-utóbb a szomszédét is ki kell bérelni, mert még annyi jön, egyetlen fejlesztőnek sem igen jut eszébe, hogy egy ódon stílusú, körökre osztott harci játék fejlesztésébe kezdjen. Már csak azért sem, mert nem találna kiadót egy ilyen eleve halálra ítéltnek tűnő próbálkozásra. Nyilván sem az Empire, sem a Talonsoft nem tud semmit a világ állásáról, mert ők kegyetlenül nyomatják tovább ezt a konzervatív stílust, a leendő Clausewitzek legnagyobb megelégedésére. Októberi számunkban kicsit megkésve teszteltük az Eastern Front című játékukat kiváló küldetéslemezével együtt, és most már itt is van a folytatása (vagy inkább hasonmása) a tükör másik oldaláról, ami a II. világháború nyugat-európai és északafrikai hadszínterének főbb eseményeit dolgozza fel, 1940. május 10-től (a németek franciaországi inváziójától) egészen a háború végéig.



A játék egészére ugyanaz az aprólékos történeti kutatásokon alapuló precíz kivitelezés és az enyhe megalománia jellemző, ami fent említett tesójára. A Western Frontban több mint ötven scenariot találunk a gyakorló küldetéseken kívül, de kiindulva az EF-ből, illetve a hadjáratok között tátongó időbeli lyukakról, nem kizárt hogy nemsokára a Western Front is gazdagszik egy küldetéslemezzel. Ezzel az önfeledt jóslattal persze nem kevesellni akarom a meglevőket, hiszen az említett megalomán méretekből adódóan ez is jóval több, mint kellene. A campaignekben ugyanis századparancsnoktól kezdve hadtestparancsnokig vállalhatunk parancsnoklást (a scenariokban a komplexitás mutatja, hogy mekkora hadműveleti egységet fogunk irányítani). Ezt a Panzer Generalokon edzett stratégák csak addig veszik félvállról, míg fel nem fedezik, hogy a legalacsonyabb szinten is legalább annyi csapatot irányítunk a hadművelet, mint a PG-ben, azaz 40-50 körül (ennél kevesebb csapatból áll mondjuk egy zászlóalj, de az egyes küldetésekben a saját csapatainkon kívül átmenetileg más egységek is alárendeltségünkbe kerülhetnek). Hadtestparancsnokként viszont már akár 750-nél (igen, hetesszázötvennél) több csapat tartozik engedelmeskedni utasításainknak. Figyelembe véve, hogy egy egyszerű századosi küldetés is körülbelül 2-3 óráig tart, egy tábornoki hadjárat közelítő ideje olyan húsz év lehet. Az Eastern Frontban megszokott campaignhez (nevezzük dinamikus campaignnek) képest újításnak szánták a hadjáratok listájának második felében terpeszkedő linkelt campaigneket. A kézikönyv, illetve FAQ-részének tanúsága szerint ez többek között abban különbözik a dinamikustól, hogy sokkal inkább hagyatkozik a történelmi hűségre: teljesen valósághűek a küldetések (dinamikusban csak a környezet élethű, a terepet a program generálja), a következő küldetést nagyban befolyásolja, hogy hogyan szerepeltünk az előzőben (dinamikusban teljesen függetlenek egymástól), valamint nem lehet szabadon megválasztani a hadműveleti szintet. Mondom a kézikönyv tanúsága szerint, merthogy én erről nem tudok tanúságot tenni: én ugyanis egyetlen LCG-t nem tudtam elindítani (pedig egy Kampfgruppe Peiperre vagy egy Red Devils at Arnhemre igencsak bizsergett a marsallbotom!), a program állandóan menteni akart. Úgyszintén némi újdonság, hogy campaignt játszva kicsit rugalmasabbá vált a kezdés is: az első körben a Panzer General Deploy-fázisához hasonlóan módosíthatunk a már felvonult csapatok felállásán. További változás, hogy a szöveges pull down-menü egyes gyakrabban használt opciói (például az erősítésként érkező csapatok beléptetése a pályára, illetve kiléptetés) az ikonmenüben is megjelentek. Ez gondolom csak az utolsó pillanatban alakulhatott így, ugyanis erről még a kézikönyv sem tud.

A játékmenetben azonban nincs semmi változás. Ezt nem feltétlenül hibaként mondom – ha valami már jól működik, akkor azon nem szükséges változtatni. Az alapvető cél a minél több győzelmi pont megszerzése, ami áll egyrészt az ellenségnek okozott minél nagyobb veszteségből, másrészt a táblával jelölt stratégiai pozíciók elfoglalásából. Utóbbiak között van egy speciális is, ha a küldetés célja áttörés: ezen a ponton ki lehet léptetni a pályáról a csapatainkat, és birtoka annál több pontot ér, minél több csapatunk jutott ki rajta. Minden egyes csapatot a típuson kívül öt alapvető paraméter határoz meg: az erő (vagyis inkább létszám), a morál, a támadás, a védekezés, és főleg az akciópontok, ugyanis ezeket lehet a parancsfázisban mozgásra és/vagy tüzelésre váltani. A szokásosokon kívül az egységeknek megvannak a valósághű speciális tulajdonságai: az utászok felszedhetik az aknákat, a gyalogosok beáshatják magukat vagy különféle járműveken (teherautón, biciklin, motoron, tankon) utazhatnak, egyes vontatók ágyúkat húzhatnak, egyes tüzérségi egységek füstöt lőhetnek és így tovább. Csapatainkkal a hatótávolságon belüli egységekre addig lőhetünk, amíg az AP engedi, de a szomszédos pozícióban lévő ellenségeket – akár egyesített erővel is – le is lehet rohanni. A tüzelési parancsot az egységek a saját fázisukban azonnal végrehajtják, de ha maradt elég AP, akkor az ellenség fázisában is lőhetnek az éppen ténykedő konkurenciára. A tábori és nehéz tüzérséggel (75 mm kaliber felett) lőhetünk közvetlen, illetve indirekt irányzással is, utóbbi esetben egy olyan egységünk irányítja a tüzelést, amelynek látótávolságában van a célpont. Ilyenkor viszont csak az ellenfél fázisa után zajlik le a tüzérségi támadás. A légierő szerepe még mindig csak a bombázókra korlátozódik, és egyfajta légi tüzérségként működik, csak elenyésző szerepe van. Nagyon fontos feladat jut megint az egyes alegységek parancsnokságának: ezek szállítják

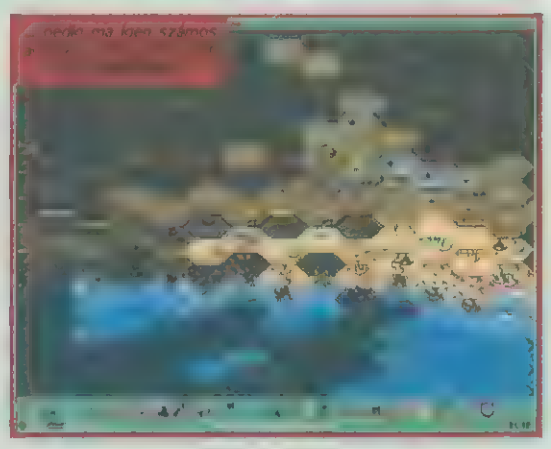
ugyanis az alájuk tartozó osztagoknak az utánpótlást, attól függő hatótávban, hogy milyen szintű a HQ (egy zászlóaljé például csak 8 pozícióra, míg egy hadtestparancsnokság az egész csatamezőn). A HQ-tól való függőségnek köszönhetően az egy egységbe tartozó csapatainkat így kénytelenek vagyunk közelítően együtt mozgatni. Szerencsére megmaradt az a poén is az Eastern Frontból, hogy "személyesen" is jelen vagyunk az események forgatagában: az a karakter, akit campaignben kiválasztottunk egy dzsipen vagy egy parancsnoki járművön lefel száguldozhat a csatamezőn, csökkentve a csapatok ijedtségét és növelve a moráljukat. Még nagyobb poén, hogy ha ezt az egységet vélketlenül kilőnék, akkor természetesen a egy "kicsit" komálom az ilyen stílusú háborús játékokat, és ha elkezdek egy campaignt, akkor egész egyszerűen képtelen vagyok abbahagyni, amíg meg nem nyerem. Mivel ez ebben a kategóriában egy kicsit időigényes szórakozás (továbbá itt is megvan az elődjének az a sajátos vonása, hogy csak scenariokban lehet visszatölteni egy előzetesen kimentett állást, campaignben a való élethez tényleg tökéletesen hűen viszont csak azt, ahol abbahagytuk), mostanában megint elég karikás szemekkel téblábolok itt a szerkesztőségben. Ehhez persze már hozzászoktam, de ahhoz a vesszőfutáshoz, amit addig műveltem, míg végre életet sikerült lehelni a

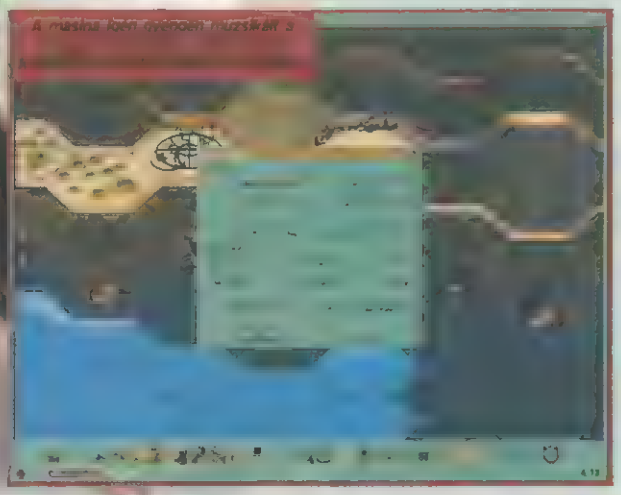
áltozékony

NSOFT'S
RN FRONT

igazi szörnyűség az installálás sebessége volt: a "Telepítővarázsló" buzgón futtatta a kis színes négyzetelt, de az a fránya százalék nem nagyon akart egyről a kettőre jutni, nemhogy a százra. Először azt hittem megadta magát a CD meghajtó (elvégre már majd két hetes, ami alatt egy ilyen márkás neogagyi már bőven leszolgálta az idejét), de ugyanezt produkálta más gépen is. A 300 mega telinstallálása ugyanis – nem hazudok – kábé egy fél órába telt egy 32x CD-vel! Uramatyám! Mindegy, kivártam, ha frontokról van szó, én kibekkelek ennyit is. A következő lépés az volt, hogy elfelejtette feltenni a Start-menübe az indítókát, és miután előkotortam a vinyóról, nem volt hajlandó lejátszani a bevezető videót – pedig én azokat nagyon bírom ám! Grrrrr. Ekkor már kezdtek csúnya füstfelhők keringeni a fejem felett, aztán mikor végre sikerült belekeveredni a játékba, ott egészen érdekes dolgokat produkált: többek között nem volt hajlandó visszatölteni egy kimentett karriert, hogy a "szabálytalan műveletek végrehajtásáról" már ne is beszéljünk. Először a Win98-amra gyanakodtam, de miután felinstalláltam egy Eastern Frontot is rá, az gátlástástalanul 5-re cserélte a DirectX6-ot, és erre a Western Front is normálisan üzemelni kezdett – szóval eme malőr miatt csak erre a megoldásra gyanakodhatok. Mindegy.

A játék márcsak az Eastern Frontból kiindulva is csak kitűnő lehet, mert nem roszszabb annál. A kulisszákon kívül ugyanis lényegi változás tulajdonképpen nem történt (leszámítva a linkelt campaignt, amibe ugyebár nem tudtam életet lehelni), tehát a Western Frontot akár küldetéslemeznek is felfoghatnók az EF-hez képest. Mivel amaz nemhogy egy-pár órára, de a Mission Packkel együtt akár egy nemzedékre is elegendő elfoglaltságot is jelenthet, a Western Front maximum annyi újdonságot jelent hozzá képest, mintha a megszokott rántott hús rósejbnivel vacsorát felváltja az ünnepi ebéd, ami bécsi szelet pommes frites körettel. Ha azonban egy megszállott stratéga nem játszott az elődjével, az mindenképpen próbálja ki, csak vigyázzon azokkal a karikás szemekkel...





[illegible] A hadjárat e[illegible] vegén most is különböző medaliákkal honorálják a különösen jó helytállást, valamint egy csomó tapasztalati pontot is kapunk. Ha ezek már kellőképpen felgyülemlettek, akkor ajánlatot kapunk egy magasabb egységhez való kinevezésre, amit akár vissza is utasíthatunk, így nem feltétlenül muszáj jóval hosszabb partikat játszanunk. Egyes küldetések után némi erősítés is érkezhet, amelyekkel feltölthetjük standard csapatainkat.

Nagyon úgy tűnt, hogy a Western Front a sírba fog kergetni, több okból is. Egyrészt: egész véletlenül játékba, mar kevésbé. Kezdődött az egész azzal, hogy az első kezem esébe eső darab gyári hibás volt: egyszerűen mindig lefagyott az installálás 80%-a után. Miután kicseréltem egy másikra, azt már sikerült installálni, viszont horrorba illő körülmények között. Kezdjük ott, hogy az Eastern Front 110 megájához képest ez mintegy 300-at akar magáévá tenni kicsiny vinyónkból, de mondjuk ezt még meg lehet magyarázni azzal, hogy mondjuk több egység van. Az

Western Front

FEJLESZTŐ [illegible]
KIADÓ Empire Interactive
WEBSITE www.empirestudios.com
MEGJELENÉS megjelent

Kategória

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: gép, modem, LAN, Internet (2 fő)

Külcsín

Játszhatóság
Szavatosság

Summa summarum

Az Eastern Frontoz képest csak egy sima utánzat, önmagában viszont kitűnő

végítélet

85%

actua SOCCER 3

MINDIG AKTUÁLIS!

Az Actua Soccer-sorozat ugyan párhuzamosan fut az EA Sports hasonló témájú udvöskelevel, mégsem tud akkora sikert felmutatni, mint a vetélytárs. Ez nem csoda, mert valami mindig hibádzott a programból. Tulajdonképpe[illegible] a grafikával volt igazán a baj (bár az szem örte[illegible] [illegible] sokkal inkább a [illegible] voltak bosszantó [illegible] és hiányosságok, [illegible] Ami azt illeti, én is EA párti vagyok, a Gremlin féle Actuák sohasem tudtak lekötni [illegible]

[illegible] nem játszik a Middlesbrough-ban) Premier League-jének legszebb mozzanatait látjuk. Azért egy kicsit megijedtem, hogy már megint egy olyan focit kapok, amiben csak angolok szerepelnek, mert azzal már tele van a stoplisom, de szerencsére erről szó sincs.

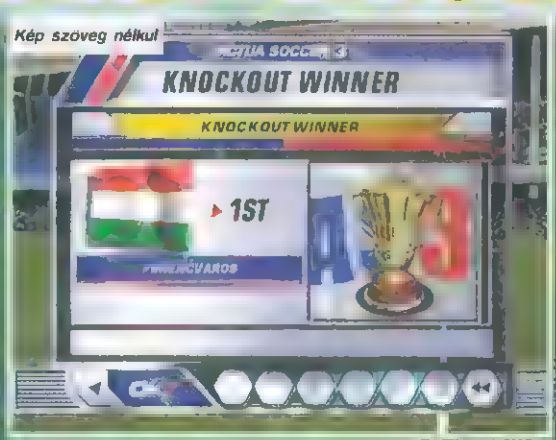
Nagyon sok irányítható csapattal [illegible] lom sokan kíváncsiak rá, mizujs a magyarokkal: menetelésünk felemás a helyzet, a válogatottal [illegible] de összeállításában még igencsak a Csank-féle válogatottra emlékeztet. Ami a klubcsapatokat illeti, sajnos csak kettő van: a Fradi az erősebbik, a Honvéd (?) a [illegible] pai futottak-még kategóriában talál-

a readme alapján), csak bírja a videókártyánk, illetve a monitorunk (no meg a proci).

A technikai adatok után nézzük ma-[illegible]

az, amelyiket a Monster I-hez mellékelnek, [illegible] akkor még nem volt más 3d-s focim), nekem nem tetszett a túlsá[illegible]san pergő akció, az időtlen k[illegible] rabeállítások, a FIFA-hoz képest nem túl pazar grafika és a kroná[illegible] kommentálás. Ennek tükrében [illegible] elnemű fenntartással és előítélettel közelítettem a sorozat legújabb tagjához is, annak ellenére, hogy Shearer bácsi mosolyog a dobozon és a borítón.

Az intro pestiesen szélva kirá[illegible] klasszikus zenei átáfestés mellett (ha hiányos komolyzenei ismereteim nem csalnak meg, ez a Pillangókisasszonyból egy részlet) először egy régi angol-brazil mérkőzés, majd napjaink (vagy inkább tegnapjaink, tévén Ravanelli már több, mint egy



Kép szöveg nélkül

találkozunk, mind válogatott, mind klubszinten. Talán a világ összes válogatottja szerepel, a klubcsapatok közül pedig az első négy angol, az első két olasz osztály, valamint a holland, belga, portugál, német, spanyol, francia, skót, argentin, brazil, amerikai elsőosztály. A maradék három csoportba két, [illegible] lönbség alapján felosztott európai csapatlista és egy európán kívüli klubcsapatcsoport [illegible]

Mivel nincs a FIFA-ból megszokott nyíl, talán legjobb lesz a szabadrúgás előtt egy kis célzóvizet magunkhoz szólítani

meg. A [illegible] amikor keserű és mosollyal olvastam a névsort (fogalmuk sincs, mi van az Unió határain kívül...). Tulajdonságaik teljesen r[illegible] azt hiszem ez sokmi[illegible]

Játszhatunk kupát, bajnoksá[illegible] mindent, amit [illegible] kivéve [illegible] nem nevezzük nevén a gyereket: nincs ugyanis se BEK, se más európai, sőt Libertadores kupa sem, se VB, EB vagy Copa America. Ugyan ha nagyon akarjuk, [illegible] ges kupákban összeállíthatjuk [illegible] minőzt egy gombnyomásra ellátéz[illegible] nem tudtam egy [illegible] gue winners: Fe[illegible] kilépni, [illegible] több, mint [illegible] ság.

Hopp, azért előbb-utóbb csak sikerül egy gólt lőni

Na most már tér[illegible] a fényeg[illegible] minden elfogultságom [illegible] [illegible]atom: igaz, [illegible] (és sebességű) m[illegible] szükségünk lesz egy [illegible] umra és egy 3D gyorsítóra, de akárhogy is fáj, ez ma már lassan alapkövetelmény [illegible] stílusban). A felbontás egészen 1280*1024-ig feltornázható 32 bites színmélységben, akár szoftveres, akár D3D-s módban (legalábbis nálam a Riva [illegible]

kön szerepelnek (gondolom jogi és/vagy pénzügyi akadályok miatt). A közönség kiéhezett [illegible] jobb, [illegible] 99-ben. Ami egy kicsit gagyinak tűnt, az a két csapat zászlóinak ringatása (nem maga az effekt, hanem az, hogy csak úgy szállnak a levegőben, nyél nélkül) – mindegy, ilyen még nem volt ezelőtt. Az animációk, noha sokat javultak az előző rész óta, szerény véleményem szerint

Két rosszul öltözött hokicsapat, ráadásul átlátszó utókkel

[illegible] majd egy idő után újra elle- [illegible] Azért [illegible] összevetve azt mondhatnám, hogy grafikában és animációban a FIFA az etalon, de [illegible] játékmenet. Bizonyosan szubjektív megítélés, hogy én nem csípem a gyors stílust, épp ezért van olyan is, akinek tetszhet. Az őszinteség megkívánja, hogy meg kell mondjam, igenis élveztem az Actua 3-at. Már nem követhetetlenül gyors, csak igen nagy koncentrációt kíván. Azért még mindig [illegible] (igaz nem is játszottam Ciprus ellen), maradt a kényszerítő- [illegible] illetve a kapus [illegible] lezése. Így azért jóval könnyebb, bár még mindig nem teljesen értet- [illegible] a csavarás mikéntjét. Néha [illegible] gólt [illegible] érek [illegible]

Talán nem is helyes ez így, inkább az lenne találóbb, hogy nem elég változatosak. Már jó ideje nyúzom a programot, de például fejesgólt még nem láttam. Igencsak meglepő lenne az életben az is, ha gól után a brazil vagy a nigériai válogatott egy meglehetősen súlyos gerincsérült mozgását próbálná előadni, márpedig itt láthatunk ilyet.

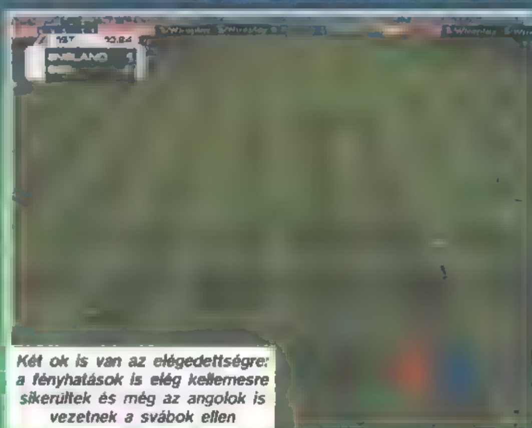
Ami nagyon tetszett a grafikában, az a különféle fényhatások [illegible] időjárási effektu- [illegible]

Magyar házirangadó, furfangos álnéven szereplő Kispesttel

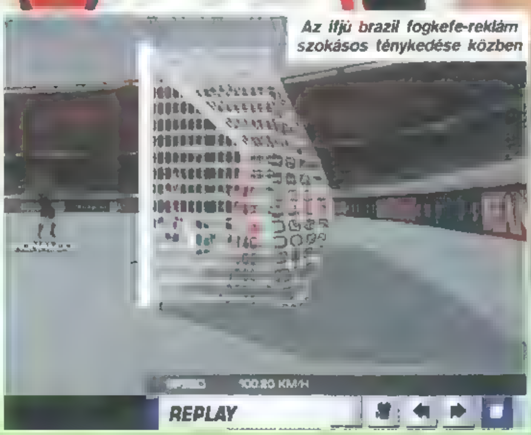
[illegible] né- [illegible] dig még [illegible] kaput [illegible] szögé [illegible] azzal az erősséggel, ugyanazzal a játékossal. [illegible] most [illegible]

mértékét és az erősséget határozza meg. Lehet nyugodtan próbálkozni a szabadrúgásgóllal, ezúton is kellemes időtöltést kívánok mindenkinek.

A program dokumentációjában és hirdetéseiben "hihetetlen" audio megoldásokat hirdetnek. Nos a ri- [illegible] godt felekkel, hogy a szöveg sablonos, de hát [illegible] zonyos idő után? A közönség hangja [illegible] gosbemondó akár egy TV-közvetíté- [illegible] zatban is! Ez szuper ötlet, és a megvalósítás is nagyon jó. A zenét (nyil- [illegible] ket, de tény, hogy még a leghallgathatóbb számát a 'Let me entertain [illegible]


Két ok is van az elégedettségre: a fényhatások is elég kellemesre sikerültek és még az angolok is vezetnek a svábok ellen

sorozat is, és ha egy kicsit csiszolnak rajta a jövőben (miért ne lenne következő rész?), nagyon komoly versenytársává válik az EA Sportsnak. Ez a játék is jó (kisebb hibáitól elvonatkoztatva), focirajongóknak mindenképpen kötelező darab. Na megyek egy kicsit FIFA-zni is, mert a végén még én is belépek az "Actua-szakkör"-be?


Az ifjú brazil fogkefe-reklám szokásos ténykedése közben

[illegible]

Actua Soccer 3

FEJLESZTŐ: Gremlin Interactive
KIADÓ: Gremlin Interactive
WEBSITE: www.gremlin.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P200+
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: gép, modem, LAN (2 fő)

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zene, hang

Summa summarum

Kisebb hibáitól eltekintve kellemes focicsemege a holtszezonra

végítélet

86%

Nem tudom, hogy ki hogy van vele, de én igencsak komálom a gengszterfilmeket. Amikor Marlon Brando két szlivával a szájában azon kesereg, hogy már az idejét se tudja, hogy mikor látogatta meg Don Corleonét hálátlan olasz barátja, vagy a Joe Pesci-Robert de Niro páros átgengszterkedi a teljes Scorsese-életművet – hmmm, azt naphosszat el tudom nézegetni! (A Tarantino-filmekről már nem is beszélve.) A legjobban az tetszik bennük, hogy nincsenek pozitív hősök, csak negatívok és még negatívabbak. Az előbbieket az különbözteti meg az utóbbiaktól, hogy ők nyilván jogos felindultságból lövik szét az unszimpatikus fejeket, és nyilván a lelkükben dúló érzelmi vihart próbálják meg azzal kifejezni, hogy a földön fekvő embereket rugdossák. A boldog happy end pedig rendszerint az, hogy nemcsak a teljes statisztéria, hanem az összes főszereplő is meghal. (Ez a szokás például jót tenne egy-két szappanoperának is.) Tök jó. Nem is értem, hogy manapság, amikor a számítógépes játékok között egyre inkább elurafkodik az a trend, hogy huncutkodnunk kell bennük, miért nem nyúlt senki ehhez az igen-igen hálás témához, ami szinte kínálja magát akár egy akció, akár egy gazdasági szimuláció, vagy akár egy stratégiaként való feldolgozásra.

Ez a háládatlan állapot csak mostanáig tartott, mert a Gangsters című játékban – minő csoda! – bizony gengszterkedni fogunk. Bevethetjük a maffia igen tekintélyes fegyvertárának összes törvényes és törvénytelen eszközét, kezdve a védelmi pénzek szedésétől a bankrablásig, az állami hivatalnokok megvesztegetésétől a szemtanúk eltakarításáig.

Átmegyünk bulvárlapba: hárman a Vállalkozói Szféra Bajáról

Nem tudom, hogy ki hogy van vele, de én igencsak komálom a gengszterfilmeket. Amikor Marlon Brando két szlivával a szájában azon kesereg, hogy már az idejét se tudja, hogy mikor látogatta meg Don Corleonét hálátlan olasz barátja, vagy a Joe Pesci-Robert de Niro páros átgengszterkedi a teljes Scorsese-életművet – hmmm, azt naphosszat el tudom nézegetni! (A Tarantino-filmekről már nem is beszélve.) A legjobban az tetszik bennük, hogy nincsenek pozitív hősök, csak negatívok és még negatívabbak. Az előbbieket az különbözteti meg az utóbbiaktól, hogy ők nyilván jogos felindultságból lövik szét az unszimpatikus fejeket, és nyilván a lelkükben dúló érzelmi vihart próbálják meg azzal kifejezni, hogy a földön fekvő embereket rugdossák. A boldog happy end pedig rendszerint az, hogy nemcsak a teljes statisztéria, hanem az összes főszereplő is meghal. (Ez a szokás például jót tenne egy-két szappanoperának is.) Tök jó. Nem is értem, hogy manapság, amikor a számítógépes játékok között egyre inkább elurafkodik az a trend, hogy huncutkodnunk kell bennük, miért nem nyúlt senki ehhez az igen-igen hálás témához, ami szinte kínálja magát akár egy akció, akár egy gazdasági szimuláció, vagy akár egy stratégiaként való feldolgozásra.

Ez a háládatlan állapot csak mostanáig tartott, mert a Gangsters című játékban – minő csoda! – bizony gengszterkedni fogunk. Bevethetjük a maffia igen tekintélyes fegyvertárának összes törvényes és törvénytelen eszközét, kezdve a védelmi pénzek szedésétől a bankrablásig, az állami hivatalnokok megvesztegetésétől a szemtanúk eltakarításáig.

Ezek a barátságos cuccok nélkülözhetetlenek eme nemes foglalkozáshoz

ÜZLET GÁTLÁSOK NÉLKÜL

Az időpont századunk húszas éveinek vége, a gengszterek aranykora, a helyszín pedig New Temperance városa. Ilyen hely ugyan nem létezik, de az megnyugtató, hogy az USA Illinois államában kellene lennie, aminek a fővárosa köztudomásúlag Chicago. Mint a lőportüstből szaporán létrehozott és valóban szép úriember előadja, a városka még teljesen szűz terep. Tökéletesen alkalmas arra, hogy megcsináljuk a szorencsénket: az igazi hatalmat ugyanis nem kapják, hanem szerzik az emberek...

New Temperance teljesen szokványos városka, mintegy ötezer lakóval. A számot azért szükséges megemlíteni, mert TÉNYLEG ennyi ember lakik benne, akik rendszerint teszik isten rájuk szabta dolgukat: dolgoznak, vállalkozásukat üzemeltetik, rendőrök, hivatalnokok – vagy éppen gengszterek. A program minden egyes játék előtt egy vadonatúj pályát épít fel, azaz mindig teljesen új elrendezésbe kerülnek a vasutak, hidak, templomok, kávézók, lakótömbök, kikötők, meg minden épület, ami csak egy városban megtalálható. Szóval az már egyszer biztos, hogy minden új játék vadonatúj környezetet teremt. Szintén véletlenszerűen kerül elhelyezésre az az egy háztömb is, ahol legális cégünket üzemeltetjük, és természetesen átcázott főhadiszállásunkként szolgál a későbbiekben. (Ez a véletlenszerűség néha egész érdekes dolgokat produkál: egy alkalommal például pont a rendőrkapitánysággal szemben rakta le a gép a HQ-mat, ami ugyebár nem igazán kívánatos szomszédság jelen üzleti világban. Ennél már csak az lett volna jobb, ha az FBI alagsorába kvártélyoz be...)

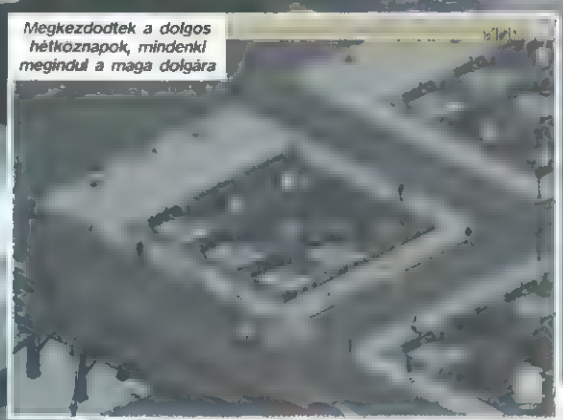
A játékmenet két részből tevődik össze: az első (szervezési) fázisban kiadjuk embereinknek a heti feladatokat, amiket azok a második fázisban szépen végrehajtanak. Vagy legalábbis megpróbálják – mert től a rendőri zaklatásokon természetesen nem vagyunk egyedül: három másik maffiafőnök is kitűzte a zászlaját a városban...

A heti munka szervezése mindig a helyi újság legfrissebb kiadásának átböngészésével kezdődhet. A vezércik rendszerint természetesen a leghatalmasabb gengszterrel foglalkozik: hány százalékat birtokolja a városnak, hány embere van, mennyit keres egy héten – és hasonló kínos dolgokkal, amibe a mitugrász firtászok mindig beleütik az orrukat. Szintén az újságból értesülhetünk a politikai és az üzleti élet legfontosabb eseményeiről, a jótékonysági akciókról a folyamatban lévő bírósági járásokról, és persze a sokatos halálhírekről, ugyanis ebben a városban valami miatt elkeserítően rossz a közbiztonság...

Az újság kiolvasása után kukkantsunk be a grafikonhoz, hogy hatalom, gazdagság, terület, csapatok és gyanúsítás tekintetében hogyan állunk a konkurensekhez képest, majd kezdődhet a munka érdemi része embereink feladatainak meghatározásával. Őket három csoportba oszthatjuk: mezei gengszterekre, számológépes gengszterekre (könyvelőkre) és aktatáskás gengszterekre (azaz ügyvédekre).

A RANDA BANDA

Gengszereink csapatokba (szakkifejezéssel élve: regime-ekbe) vannak szervezve egy-egy hadnagy parancsnoksága alatt, bár egy csapat állhat egyetlen hadnagyból is. A heti feladatokat mindig a hadnagynak fogjuk kiadni, aki majd – intelligenciájának függvényében – kiválasztja az adott feladatra legmegfelelőbb alárendeltjeit. A játék elején nem árt benézni a poolba (vagyis a "hadászati tartalékba"), ahol az alkalmazott, de csapatokba nem beosztott gengszterek lézengenek – ha már fizetjük őket, legalább dolgozzanak meg a pénzükért! (Soroljuk be őket egy csapatba.) Új gengszterek majd toborzás útján kerülnek birtokunkba. Minden ficko értelmet és rendszerint fizetési igényt, a különféle tulajdonságai határozzák meg. A legjobbakat célszerű hadnagyként, azaz egy csapat élére szerződetni, de ezeknél a legfontosabb tulajdonság mindig az intelligencia és a szervezőkészség. A kiváló megfélemlítő készséggel rendelkezők például csodálatosan hatékonyak "erőtorciós hadműveletekben" (így hívják szép szóval, amikor izomagy besétál a boltba és közli, hogy ha a tisztelt tulaj nem fizet védelmi pénzt, akkor ma, de szét lesz ütve a feje), a robbantási és gyújtogatószakemberek alkalmasak merényletek elkövetésére, a jó rendőrökök feljelentik a követésére vagy felderítésre, azaz érzékkel megáldottak üzleteink vezetésére, a késelők bérgyilkosnak, a bokszolók a területünkre tévedő konkurencia megrendszabályozására, a kiváló lövők pedig talán irodalomkritikusnak. A csapatok szervezését két módszerrel javasolt megoldani: vagy úgy osztjuk be őket, hogy mindegyikben legyen egy-egy téma kiváló szakértője, és akkor minden regime multitaskos; vagy pedig egy-egy célfeladatra szervezzük össze őket: járőrök mennek bevédeni az új helyeket, a verőlegények járőröznek a területünkön és vigyázzák a bizniszt, a lövőbrigád pedig rendet tesz, ha túlságosan potáltan a konkurencia. Gengszereink az új munkahelyre otthonról már eleve hozzák alapvető munkaeszközeiket (baseballütőt és kést), de fegyverrel nekünk kell majd ellátnunk őket. Ezek elosztását szintén elvégzi a hadnagy, nekünk csak a feketepiacon kell bevásárolnunk. Kezdetnek megteszi a fiúknak a százlolcsis pisztoly is, de midőn kissé elmérgesedik viszonyunk a többiekkel, már szükség


Megkezdődtek a dolgos hétköznapok, mindenki megindul a maga dolgára

Pillanatkép egy közepesen mozgalmas munkanapból, amikor a rendőrségi krétafelhasználás szinte átlagosnak mondható

lesz a hússzor annyiba kerülő klasszikusra, a Thompson-géppisztoly is. Idővel szintén nem árt a csapatokat fegyverekkel (és persze egy jó képességű sofőrrel) felszerelni, ami igen áldásos hatással van a mozgékonyságukra, azaz jóval több feladatot tudnak elvégezni "munkaidőben".

megszabadulni tőle (például többrendbeli bűncselekedésért keresik egy bérgyilkosunkat), célszerűbb inkább szép csendben eltenni láb alól, bár ez meg elég negatív hatással van a többiek moráljára.

Akárcsak az ügyvédnél és a könyvelőnél, a gengszterekénél is van egy külön report-menü, ahol az elmúlt hétről ki legyen rabolva, mert nem ér rá csütörtökig, prioritásokat is megadhatunk. Minden héten ismétlődő feladatokat, mint például a védelmi pénzek beszedése, permanenssé is lehet tenni. A parancsok négy főbb csoportra vannak osztva: üzleti, személyes, illetve a kiselő és nagyobb csínytevésekre.

Az üzleti parancsok a pénzmosás klasszikus példái: az illegális úton szerzett lévőnket itt tehetjük legális jövedelemmé. Megvásárolhatunk egy már működő vállalkozást vagy indíthatunk egy újat. Egy másik üzleti vállalkozás, ha a raktárunkban felgyülemlett – természetesen lopott – holmikat a városon kívülre exportáljuk értékesítésre. Ugyancsak üzleti parancs a védelmi pénzek beszedése a területünkről, illetve azok emelése. Erre nem árt külön kommandókat fenntartani: egyrészt a játék kezdetén ez képezi legtöbb bevételi forrásunkat, másrészt ha nem szedetjük be mindig őket, akkor idővel a talaj megtelik róla, hogy ugyan ki is a környék keresztapája – pénztől is elesünk és területtől is. A Donate parancs sem hiányozhat egy gengszter kelléktárából: ezzel jótékonykodhatunk a környék egyházaival és árvaházaival, és a jövőben a templomok az Úr dicséretén kívül a környék urának (jó)tetteit is zengik – éles kontraszt a nem megvesztegetett újságírók cikkeihez.

A személyes parancsok közül a legfontosabb a toborzás, ezzel szerezhetünk új gengsztereket, továbbá könyvelőket és ügyvédeket is. Mivel a játék elején a többi gengszter főhadiszállásának hollétét nem ismerjük, fontos feladat lesz az ismeretlen városrészek állandó felderítése, a későbbiekben már csak azért is, hogy tudjuk kihez tartozik a városrész. Veszélyeztetettebb bizniszek védelmére kirendelhetünk egy-

ezzel az újságírókat is meg lehet győzni, hogy foglalkozzanak inkább a mi kis szerény ténykedésünknél érdekesebb témákkal. Szintén kis csíny a rablás is. Rabolni lehet ki és el, vagyis valamilyen üzleti létesítményt és embert. Előbbi igen kellemes bevételi forrás, ha sikerül, de ezzel ezt a hatóságok rendszerint nehezményezik és elfogatóparancsot adnak ki embereink ellen, megvan az a költségvonzata, hogy egyrészt meg kell kenni a környékünkön lófáló rendőröket, hogy ne lássák derék emberünket erre-felé, illetve ha mégis bekasztlizzák, az ügyvédeinken keresztül illik tenni valamit az érdekében.

Nagyobb csínyek között szerepel a krónikusan ellenkező üzletek szétverése, illetve a kellemetlenné vált személyek (konkurens gengszterek, és főleg a besúgók) elhallgattatása. Lágyabb szívűek egy "Fa testápolással" is beérik, de célszerű egyszer és mindenkorra pontot tenni az ilyen rázós ügyek végére: egyszerűbb lelkek kladnak egy szimpla Kill parancsot egy bérgyilkosnak, a művészi hajlamúak inkább megadják a módját, és rágyújtják a házat vagy az Aranykéz utcában is tapasztalt módszerrel felrobbantják az egész környékkel együtt. Jó, persze, ilyenkor lesz néhány polgári áldozat is, de ez mégsem olyan snassz, minthogy csak simán odamegy valaki, és puff! – ledurrantja, nemde?

AZ ÜGYVÉDEK

Mivelhogy ez egy üzleti vállalkozás, előbb-utóbb toborozniunk kell egy ügyes könyvelőt is hozzá. A fizetésén nem érdemes spórolni, legalább négyes szintűt vegyünk fel – sokkal többet fog ő annál lopni nekünk! Amíg nincs könyvelőnk, csak a heti mérleget szemlélhetjük, azaz mennyi maradt a legális vállalkozásainkból illetve a gengszterkedésből befolyt jövedelemből a különféle költségek (fizetések, vásárlások) után. A költségeknek, mint rendesen, egy igen fájdalmas részét képezi ugyebár az adó. Igen-igen sajátos módon a játékban nemcsak a legális, hanem az illegális jövedelem után is ész nélkül adózunk, ami nemcsak hogy fáj egy érző szívnek, de előbb-utóbb szemet szúr az FBI-nak is. Miután alkalmaztunk egy könyvelőt, a mérlegen kívül nemcsak folyamatosan tájékoztat a fizetési listán levő emberekről és a folyamatban levő megvesztegetésekről, hanem mérsékeltetni lehet vele az adót megedére-ötödére. Ezt addig érdemes folytatni, míg a jövedelmünknek jó részét az illegális tevékenység hozza. A könyvelőnket

gsters

ORGANIZED CRIME

A gengszterek már toborzáskor jelzik heti fizetési igényüket. Ezt később növelhetjük (mely fölös kiadásnak nem látom sok értelmét, maximum a hűségét növeli), illetve csökkenthetjük is. Utóbbi jó hatással van pénzügyi mérlegünkre, viszont rosszal a gengszter lelkivilágára. Az alulfizetés miatt elégedetlenkedőknek megvan az a rémes hátulütője, hogy az illetőt az ellenfél elcsábíthatja (és az új helyen szépen eldalolja gengsztereink adatait), vagy ami még rosszabb: beszólós lesz a rendőrségnél, illetve – horribile dictu – az FBI-nál. Ha nagyon muszáj valamiért

egy marcona verőlegényt, vagy egy számmal nagyobb méretben, őrjárat keretében is biztosíthatjuk kicsiny háztájinkat, de egyébként mód van arra is, hogy gengsztereinket akár egyenként egy adott sarokra állítsuk.

A kisebb csínytevések közül a leggyakrabban használt az Extort, azaz a védelmi pénz zsarolása. A sikeresen "extortált" hely csatlakozik a területünkhöz, és hétről-hétre kellemes mellék- (ha nem fő-)jövedelemre tehetünk szert belőle. Ezt nyilván gazdasági vállalkozásoktól lehet kizsarolni, az árvaházak és templomok nem igazán hajlandóak adakozni, az FBI és a rendőrség meg pláne. Ha nem megfelelő fellépésű szakértőt küldünk, néhány potátlanabb tulajdonos hajlamos megtagadni a védelmi pénz fizetését, vagy még potátlanabb módon egy másik gengszternek fizet. (A legnagyobb potátlanság persze az, ha még fel is jelent bennünket.) Az első két esetben esetleg segíthet az erőteljesebb meggyőzés néhány verőlegénnyel, az utóbbi probléma megoldása azonban már a nagyobb csínyek közé fog tartozni. Kisebb csíny még a vesztegetés, ami hasonló az üzleti parancsok jótékonykodásához, csak kevesebbe kerül, továbbá

A megkent utcai zsaruk fizetése néha egy jobb bérgyilkoséval vetekszik

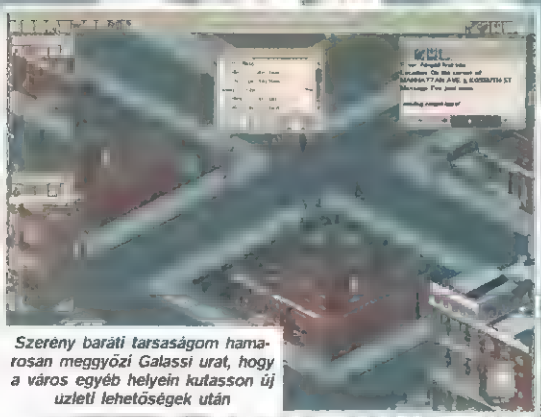
egyébként rá lehet szabadítani a legális vállalkozásainkat vezető fickókra is, bár ha nem csökkentettem a fizetésüket, eddig még egyik sem óhajtott öngyilkos lenni azzal a mondattal, hogy meglopott volna...

A JÓG ZSOLDOSAI

Tevékenységünk kettes számú sarkalatos pontja az ügyvéd, akit szintén toborozniunk kell, mert addig a menüjében mindössze az FBI Most Wanted-listáját látjuk csak a város leggyanúsabb gengsztereiről. Az ügyvéden szintén nem érdemes spórolni: még ha közvetlenül nem is hoz pénzt, egy csomó hasznunk lesz belőle. Vele lehet fizetési listára felvenni például a

hét eseményeiről dalolnak, illetve egy parancsmenü, ahol a következő hét munkatervét adjuk meg. A gengszterek reportjának első két pontja arról szól, hogy mit és milyen eredménnyel végzett az egész csapat a múlt héten, valamint milyen parancsok vannak érvényben erre a hétre. Értesülhetünk még a roppant sajnálatos halálesetekről, a területünkön észlelt konkurens gengszterekről, továbbá itt lehet újoncozni is, ha egy toborzás parancs sikeres volt.

Attól függetlenül, hogy a beosztottaknak személyre szóló parancsokat is ki lehet adni, a heti parancsokat mindig a hadnagyoknak adjuk meg, a fejük melletti kis óra mutatja, hogy az eddigi parancsok mennyi időt vesznek igénybe. Az idő rendszerint a távolság függvénye, valamint azé, hogy rendelkezik-e a csapat kocsikkal, illetve bány embert jelöltünk ki a főnök mellé a feladatra. A hadnagy rendszerint saját belátása szerint dönti el, hogy milyen sorrendben hajtja végre az utasításainkat, de azok a maffiafőnök, akik háklisak arra, hogy egy bank már

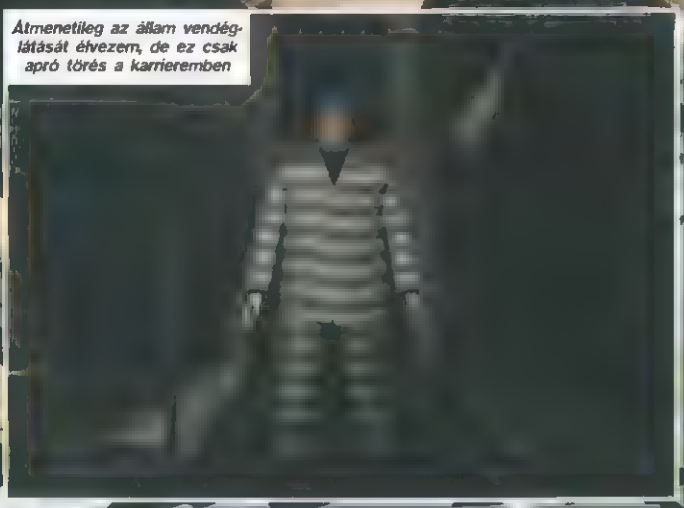


Szerény baráti társaságom hamarosan meggyőzi Galassi urat, hogy a város egyéb helyein kutasson új üzleti lehetőségek után

Itt lakott az az ürge, aki tanúskodni akart a Don CoVboione elleni perben

rendőröket, aminek az lesz a haszna, hogy a körzetükben mindig éppen másfelé fognak nézni, ha néhány baseballütős alkalmazottunk újabb védelmi pénzeket követel vagy kúnkurens gengszereket rendszabályoz, továbbá roppant komótosan halad a körözött embereink utáni nyomozás is. Nyilván egy nyílt utcán zajló lövöldözést már nem fognak a megkent zsaruk sem elnézni, de legalább az apróbb csínyek felett szemet hunynak. Az ügyvéd a fizetett rendőröktől gyorsan kiszedi, ha esetleg valaki beköpött volna bennünket a zsaruknak, így a kezdődő eljárást gyorsan félbeszakíthatja néhány eseti szakértőnk, akik orvosolják a tanú problémáját... Dr. Paragrafus szintén tájékoztat az ellenünk vagy gengszereink ellen kiadott körözésekről, illetve megadja a bíró és az ügyész nevét, ha esetleg csekélységünknek vagy egy emberünknek átmenetileg egy lakályos állami intézetbe kellett volna bevonulnia. Ha esetleg minket csuktak volna le, az csak apró malőr, ugyanis a játék az ítéletig ugyanúgy folytatódik tovább, mintha mi sem történt volna. Az ügyvédünk mindig megadja az ügyet tárgyaló bíró és ügyész nevét, valamint hogy éppen hol tart a tárgyalás. A bírót aztán az ügyvéddel szépen meg lehet vesztegetni (bár az már elég húzós összeg lesz) – az ügyészt mondjuk nem, de az ő problémájára is van megoldás...

A játékot három módon lehet megnyerni: a legegyszerűbb (akaron mondani: a legtisztább) az, ha az egész várost elfoglaljuk, amihez ugyebár ki kell takarítanunk a másik három bandát a városból. Ehhez nem kell ügyvéd, csak sok-sok szabadidő. A másik kettőhöz viszont már kell. Ebből az első módszer, ha a következő ciklusra megválasztjuk magunkat polgármesternek. Ehhez több mint száz blokknyi területünknek (saját és bevédett) kell lennie, és persze nem kevés készpénznek, ugyanis a területünkön élő embereknek fizetni fogunk a szavazataikért. Ebbe a politikus mókába azért kockázatos belemenni, ugyanis, ha egy másik bandának nagyobb a területe a miénknél, akkor az ő főnökük szintén beszáll a választási hadjáratba – és ha ő nyer, akkor game over. A másik módszer az ügyvéddel a győzelemre, ha jó útra térünk, ehhez viszont az szükséges, hogy ne legyen illegális vállalkozásunk, ne legyen körözés vagy folyamatban levő eljárás egyetlen gengszerünk ellen sem. Ja, meg még kell egy apróság: több mint 250 ezer dollárra rúgó vagyon.



Átmenetileg az állam vendéglátását élvezem, de ez csak apró törés a karrieremben

DIPL[illegible]

Egy külön menü szolgál a más háron bandával folytatott diplomáciai manőverekre. A bandavezérekre kattintva láthatjuk az emberek névsorát a tulajdonságaikkal (legalábbis azokét, akiket a spiclik elmondásából, illetve a területünkön lakóktól ismerünk), és a szövetségtől a háboráig öt fázisban állíthatjuk a közöttünk fennálló viszonyt. Ez befolyásolja majd, hogy hogyan viselkednek egymással, ha a hét közben összefutnak a konkurens gengszterek. Háborúban állók nyilván azonnal lőni fognak egymásra, sőt még egyéb feladataikat is megszakítják, ha megpillantanak egy ismert gengsztert az ellenségtől, míg békében élők legfeljebb bokszolnak egyet vagy kergetőznek egy kicsit. Ugyancsak ebben a menüben kiválaszthatunk a momentán állás nélkül levő maffiózókkal, tovább[illegible] három spiclivel, akik jó pénzért körönként egyszer információkat szolgáltatnak a többi bande tagjairól, valamint a reménytelien ugyan biztosan időrendelő leendő gengszterekről.

[illegible]

Miután szépen ennyire tottuk a népet, "hitteljük a streetet" azaz kezdodhet a munkahet! Az utcai kep izometrikus 3D megra osztása senkinek nem okoz meglepetest, aki tud a, hogy a Hothouse Creationnek ugyan ezen a neven ez az első játéka, de tagjai korábban már jonehany X-COM-ot csináltak a Microprose-nak. Közvetlen parancsokat a hét közben ebből a nézetbol tudunk csak kiadni, a két másik 2D nézet pedig a varos méretei miatti tájékozódást támogatja. A kezeléshez az a bevált módszer, ha a második nagyításon (Rooftop View) követjük az eseményeket, ahol a járókelőket pontok szimbolizálják: a fényesebb színűek a sajat, illetve a területünkön észlelt konkurens gengszterek, a világosabb kékek a rendőrök, a feketék pedig FBI-ügynökök. A fontosabb eseményekről pittyegő heng tájékoztat bennünket (ha az időgyorsítás be volt kapcsolva, akkor azonnal vissza is áll normálisra), és a híradásban négy témakörbe szorva szemezgethetünk közöttük. Ebből az alsó kettő szokott azonnali beavatkozást igényelni: a harci események, illetve az ismert gengszterek feltűnése a területünkön. Utóbbi árulót a területünkön élő emberek vagy maffiózók akarták leadni. (Ezért nem árt megvásárolni a spiclik információit). Az aktuális esemény helyét a kép közepére hozva ilyenkor átválthatunk a városi nézetre, aminek az egyik leghasznosabb funkciója, hogy kikapcsolhatjuk az épületek megjelenítését és így legalább látjuk, hogy mi történik a házak között. Az emberekre kattintva megtudhatjuk a nevüket, ha pedig kettőt kattintunk rajta, akkor egy főképernyőtől függet ablakot nyithatunk nekik, folyamatosan szemmel kísérve mit művelnek, ráadásul az ablakokban ugyanúgy tetszés szerint variálhatjuk a 2D és 3D nézeteket, mint a főképernyőn, és szükség esetén azonnal behozhatjuk a főképernyőre. Az utcán levő saját embereinknek a kattintáson kívül külön menüből is nyithatunk egy ablakot, és az ablakban mindig látjuk, hogy éppen melyik parancsot hajtja végre. Egy újabb kattintás után megadhatjuk, hogy hová menjen, illetve szükség szerint parancsot adhatunk arra, hogy kövessen valakit, támadja (pontosabban: verje) meg, vagy egyszerűen nyírja ki. Ez csak ismert ellenséges gengszereken lehetséges. A szemtanúk jelentése alapján célszerű a területünkre érkező gengszereket egy ablakban követni, amíg a helyszínre nem küldünk valakit, hogy elhessegesse. Nem feltétlenül kell rögtön kinyírni, ha a bandájával nem akarunk háborúságot, egy alaposabb verés is megteszi (ami elől néha el is fut). Az egy más kérdés, hogy ha az illető bandával háborúzunk, illetve az adott gengszterünk sík buta, akkor esetleg a verekedés is lövöldözésbe fajul. Ilyen parancsoknál tehát célszerű előbb körülnézni, hogy van-e zsaru a környéken.

Hessegetésre nem célszerű valamilyen heti feladatot végző emberünket használni, ugyanis ha direkt parancsot adtunk neki ki az utcán, akkor a végrehajtása után nem tér vissza a dolgához, hanem szabad emberként alldogál az utcán. Igen nagy baromság, hogy ilyen rendfenntartó celokra kivalóak lennének a bárson maradt beosztott gengszterek, de oket hétközben nem lehet onnan elócsalogatni, mikent azokat sem, akik munkajuk végeztével visszatértek oda. A kettes számú baromság, hogy ilyenkor nem lehet látni az emberünk infoit (márpedig ember legyen a talpán, aki minden gengszteréről tudja, hogy az miben jó), tehát néha olyannal kezdünk pofozkodásba, akinek fogalma nincs róla. A dolgon csak úgy tudunk segíteni, ha már eleve szervezünk egy utcai rendfenntartó alakulatot, akiket heti parancsszal járőröztetünk vagy a területünk meghatározott pontjaira állítjuk fel őket.

NAGY BAJBAN VAGYOK...

... szóval kritikát kell mondani a Gangstersről. Kezdjük ott, hogy a témát leszámítva semmi sincs benne, ami egy kicsit is modern lenne: a heti parancsok kiadását akár C64-en is meg lehetett volna csinálni, és a munkahét kinézete is inkább a 90-es évek első felének trendjét idézi, amiről már nem is beszélve, hogy ahhoz, hogy lássunk is valamit, jobb ha eltüntetjük a házakat. Ehhez jön ugyebár a komplikált kezelés, és persze az, hogy a 3D-nézetben egyszerűen lehetetlen rendesen tájékozódni. Csak azért nem szapulom különösebben, mert fogalmam nincs, hogyan lehetett volna jobban megcsinálni. A háttérben szóló diszkósított jazz ugyan nem rossz még több órányi hallgatás után sem, de talán jobban illett volna hozzá valami olyasmi fokálzene, mint mondjuk a Grim Fandango egyes részeiben. Szóval csak egy öröm van benne, az is csak akkor, amikor az ember végre megtanulja és megszokja a kezelését – A JÁTÉK. Egyszerűen nem lehet abbahagyni. Annyira jól lehet kombinálni vele, és annyi kis apró esemény történik az utcán, hogy az csuda! Szóval egy jó darabig rajta marad a gépemen. (A kedvencem az volt, amikor az egyik templom zöldellő kertje a 15. hétre teli lett sírokkal...) Az már egy más kérdés, hogy kissé időigényes szorakozás, még akkor is, ha az ember csak egy scenariot játszik, vagy rövidített játékot egy adott cél (vagyon vagy terület) eléréséig. Szóval az ijesztő felszín igen kellemes kis játékot rejt maga alatt.

CoVboy

Gangsters

FEJLESZTŐ: Hothouse Creations
KIADÓ: Eidos Interactive
WEBSITE: www.eidosinteractive.com
MEGJELENÉS: megjelent

Kellemes

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P200+
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: LAN, Internet (4 fő)

Kellemes tulajdonságok

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Ha a körülményes kezelőfelülettel megbarátkozik, még Al Capone is boldog lenne vele

végítélet

90%

APRÓHIRDETÉSEK

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítők vannak. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

PC KÍNÁL

Eladó egy Dark Omen és egy Third Millenium CD-ROM jogtiszta játékok Magyar nyelvű leírással. Ár: 5000 Ft/db. Tel.: 06-20-9-513-627

EGYÉB KÍNÁL

Eladó SNES + 2 joy, valamint játékok külön is. Donkey K. C. I, III - 5-8000Ft, S. Mario World II. - 6000Ft, F-Zero és Brutal 3000Ft. A gép 15000 Ft. Érd.: 22/413-392

Eladó SEGA MD2, 3 joy, MK2, MK3, Sonic2. Ár: 15000 Ft. Telefon: 33/411-437 (18 óra után)

Eladó első kézből egy SNES + 2 joy 13 kazettával (MarioKart, Sim City, FIFA 96, Donkey Kong stb.). A kazetták külön is megvásárolhatók. Tel.: 06-23/451-481

EGYÉB CSERE

Keresem az 576 Konzol első 8 számát. Helyette adok 576 KByte-ot 1997/3 - 1998/10-ig. Tel.: 06-37/325-096

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

	PC	C64		CSERE		VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
GÉPTÍPUS:			ROVAT	KERES	OPCIÓK	INVERZ	(+50% FELÁR)
	AMIGA	EGYÉB		KÍNÁL		KERET	(+50% FELÁR)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az [illegible] című lapot [illegible] példányban

Megrendelő neve:

Címe, Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj

576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az [illegible] című lapot [illegible] példányban

Megrendelő neve:

Címe, Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

CSITTI

HALF-LIFE

Indítsd el a Half Life-ot így: hl.exe -console
A /GIVE parancs csak akkor működik, ha -dev -console paraméterrel indítod el a játékot. A GOD mód és a térképválasztás a -console paraméterrel működik.
A konzol a "~" gombbal hívható le.
A csalásokhoz előbb írd be: "sv_cheats 1
IMPULSE 101 - Fegyverek és lőszer
/GOD - god mód.
/NOCLIP - séta a falakon át.
/MAP xxxx-szel a megadott térképre ugrik.
c0a0 ; c0a0a ; c0a0b ; c0a0c ; c0a0d
c0a0e ; c1a0 ; c1a0a ; c1a0b ; c1a0c
c1a0d ; c1a0e ; c1a1 ; c1a1a ; c1a1b
c1a1c ; c1a1d ; c1a1f ; c1a2 ; c1a2a
c1a2b ; c1a2c ; c1a2d ; c1a3 ; c1a3a
c1a3b ; c1a3c ; c1a3d ; c1a4 ; c1a4b
c1a4d ; c1a4e ; c1a4f ; c1a4g ; c1a4i
c1a4j ; c1a4k ; c2a1 ; c2a1a ; c2a1b
c2a2 ; c2a2a ; c2a2b1 ; c2a2b2 ; c2a2c
c2a2d ; c2a2e ; c2a2f ; c2a2g ; c2a2h
c2a3 ; c2a3a ; c2a3b ; c2a3c ; c2a3d
c2a3e ; c2a4 ; c2a4a ; c2a4b ; c2a4c
c2a4d ; c2a4e ; c2a4f ; c2a4g ; c2a5
c2a5a ; c2a5b ; c2a5c ; c2a5d ; c2a5e
c2a5f ; c2a5g ; c2a5w ; c2a5x ; c3a1
c3a1a ; c3a1b ; c3a2 ; c3a2a ; c3a2b
c3a2c ; c3a2d ; c3a2e ; c3a2f ; c4a1
c4a1a ; c4a1b ; c4a1c ; c4a1d ; c4a1e
c4a1f ; c4a2 ; c4a2a ; c4a2b ; c4a3
c5a1
Multiplayer/Deathmatch térképek:
boot_camp ; bounce ; datacore
lambda_bunker ; snark_pit
stalkyard ; subtransit ; undertow
Gyakorló pályák:
t0a0 ; t0a0a ; t0a0b ; t0a0b1
t0a0b2 ; t0a0c ; t0a0d
/GIVE xxxx-szel a megadott cuccot kapod meg.
item_airtank ; item_antidote ; item_battery
item_healthkit ; item_longjump ;

GRIM FANDANGO (2. rész)

Remélem végigjátszottátok már a múlt szám óta? Ha nem, akkor folytassuk. Ott fejeztük be, hogy felmosóronggyal a kezünkben megtámadtuk a kövezetet Rubacava első osztályú étterében. Azóta eltelt egy év, és Mannyre rámosolygott a szerencse. Már az övé az étterem, ami most a büszke Calavera Café nevet viseli, de tetőteraszáról szomorúan tekint le Rubacava éjszakai fényeire: hiába lett sikeres bártulajdonos, ha a kedves kis Meche Colomart nem találja, hogy hozzásegíthesse végső jutalmához. A merengést Lupe, a ruhatároslány zavarja meg, aki vidáman azt csicsergi, hogy most érkezett egy hölgy, aki olyasfajtának tűnik, aki pont passzol az ízlésünkhöz. Mielőtt lesétálnánk a lépcsőn, még nézzünk szét az emeleti irodánkban, amelynek legérdekesebb berendezése az íróasztalunkba szerelt kis masina, amelyen be lehet állítani, hogy a bárunk alagsorában üzemelő rulettasztalokon milyen szám jöjjön ki. Nyomkodásával per pillanat nem sokra megyünk, tehát nézzünk át a túlsó asztalkára, ahol Salvador Limones, a forradalmi vezér galambpostán küldött üzenetei hevernek a mozgalom nagy harcosa, Manny elvtárs részére. Később majd elolvassuk őket, most vonuljunk lejjebb a bejárati szintre, ahol akár szóba is elegyedhetünk Lupeval, a ruhatárosok gyöngyével. A kaszinó kivételével pang az üzlet, hiszen megint Halottak Napja van, és mindenki otthon van a családdal – leszámítva persze a megrögzött szerencsejátékosokat, köztük Bogennel a város rendőrfőnökével. A viszonylagos pangást Lupe arra használta fel, hogy egy vadonatúj kabátrendezési szisztémát dolgozzon ki: minden kabátra kis számozott műanyaglapocskát rak, és egy hasonlót ad a vendégnek is, így amikor annak a kabátjára van szüksége, villámgyorsan... További részletek elől meneküljünk le az alagsorban levő bár részbe, ahol Glottis egy szomorú szerelmes számot pötyög a zongorán, amit a Bone Wagonhoz írt. Barátunk kiválóan érzi magát mostanában: jól menő bárunk van, szép ruháink, ráadásul Max, a versenypálya tulajdonosa is minden héten megengedi, hogy menjen egy kört a Csontjárgánnyal – mi kell még a boldogsághoz?!

Az igazi cselekmény akkor indul Rubacavában, amikor kilépünk a bár ajtaján. Ahogy lesétálunk a lépcsőn, furcsa árnyat pillantunk meg a kilátó végét borító sötétségben, ami Meche hangján vádol bennünket azzal, hogy meg sem próbáltuk megtalálni. A jelenés csak egy halálmadár, ami közeledtünkre elrebben, de ahogy a messzelátóval követjük a röptét, hirtelen az igazi Mechet is megpillantjuk, amint a kikötőben Domino éppen felvonszolja egy hajóra. Manny hanyatt-homlok rohan a mólóra, és egy utolsó nekirugaszkodással még sikerül is elkapnia a beszáltópallót, de az ajtóban hirtelen megjelenik Meche, egy üveggel jól alaposan fejbevágja, és szegény Manny aláhullik az óceánba...

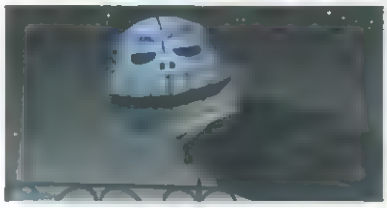
Velasco, a révkalauz dörmögésére eszmélünk, aki némi szarkazmussal érdeklődik, hogy ez nálunk évente visszatérő dolog, hogy Halottak Napján úgy kell összeszedni bennünket az óceánból? Amikor Manny elmondja, hogy követni akarja azt a lányt, aki elutazott a hajóval, Velasco elmagyarázza neki, hogy az teljesen lehetetlen: a kikötőben kizárólag a Limbo nevű, holnap induló tehergőzös horgonyoz, az pedig utasokat nem szállít, maximum dolgozó matrózokat. Manny felkesen jelzi, hogy ő akár még dolgozni is hajlandó: kiválóan ért például eladáshoz és bárfőnöknek se utolsó. Ezekre a kvalitásokra nincs különösebben nagy szükség, de a probléma ennél sokrétűbb:

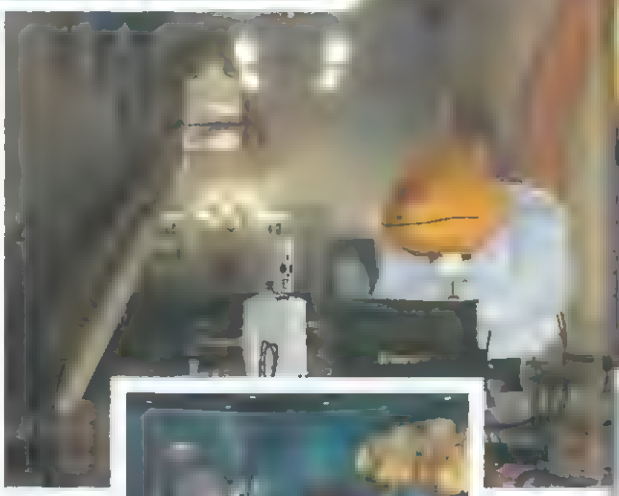
– a legénység létszáma teljes, leszámítva egy Naranja nevű matrózt, de indulásra ő is visszatér a városból;

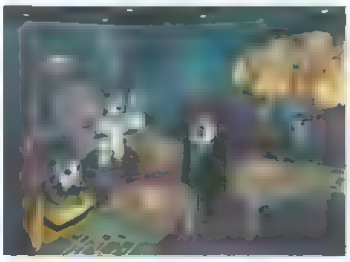
– ha véletlenül Naranja nem térne vissza, akkor sem vállalhatunk munkát, hiszen nem vagyunk szakszervezeti tagok;

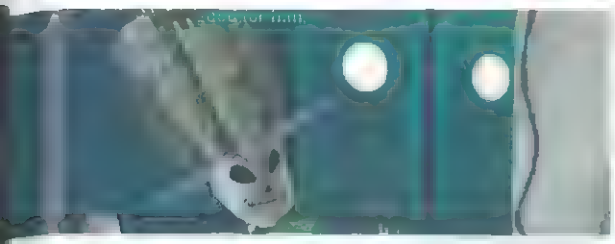
– ráadásul egy matróznak nemcsak szervezett dolgozónak kell lennie, hanem a munkájához megfelelő szerszámokkal, nevezetesen Seabee-felszereléssel is rendelkeznie kell.

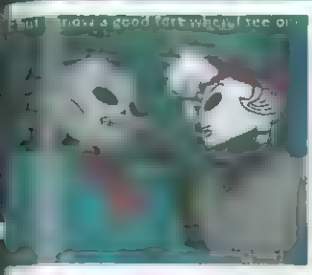
Ezzel Velasco summázta is, hogy mi lesz a feladatunk Rubacavában, tehát hagyjuk magára a palackba zárt hajómodelljével. Rubacavában az ember először kicsit nehezen ismeri ki magát, de némi terepszemle után rájön, hogy a Lucasarts-fiúk zseniálisan logikusan oldották meg a város elrendezését – csak egy kis gyakorlat kell a megismeréséhez. A kikötői móló előtti elágazástól két út vezet felfelé (az egyik a Blue Casket mulatóhoz, a másik a világítótoronyhoz), egy pedig lefelé, a dokkokhoz. Kezdjük a világítótoronnyal, ami előtt éppen a Seabeek (lefordíthatatlan szójáték a hadsereg tengeri mentőszolgálatosainak elnevezésével) tartanak rögtönzött gyűlést egy olajoshordó körül. Terry nevű vezetőjükkel hosszas beszélgetést folytathatunk arról, hogy most épp munkanélküliek, mert nem fizetnek a munkalehetőségért díjat a szakszervezetnek, ami a zsaruk kezében van, akik ugyebár egymás tenyeréből esznek a szerencsejátékokat üzemeltető gengszterekkel (élükön az el Marrow városából irányított Maximinoval), és egyébként is jó lenne, ha végre lenne beleszólásuk az életüket irányító dolgokba. Sajnos a felszerelésüket családi okokból eladták (kellett kajára a pénz), és a szakszervezeti igazolványukat sem hajlandók kölcsönadni – egy csomó lóvét fizettek érte Chowchilla Charlienak. Egyelőre ennyit a munkásosztályról, térjünk be – már csak szakmai érdeklődésből is – a Blue Casket mulatóba. Ez egy klasszikus füstös kikötői kocsma, amelyet alkoholisták, forradalmárok és hasonló lecsúszott egzisztenciák látogatnak. Nem is nagyon hajlandóak szóba állni az elegáns Mannyvel, leszámítva az egyik asztalnál ülő társaságot, akik Lenin összes művei fölött a forradalom aktuális kérdéseiről csevegnek. Na, tőlük aztán kapunk hideget-meleget! Mielőtt az osztályharc elmérgesedne, húzzuk elő Salvador nekünk küldött üzeneteit, amiből kiderül, hogy Manny Calavera a dicsőséges forradalom nagy szövetségese. A hangulat azonnal átalakul: most félelemmel vegyes tisztelettel tekintenek ránk, aki ismerőse, sőt a barátja a nagy szabadságharcosnak. Még az okos kis vörös könyvet is elkérhetjük tőlük a szakszervezet és a forradalom égető kérdéseiről.

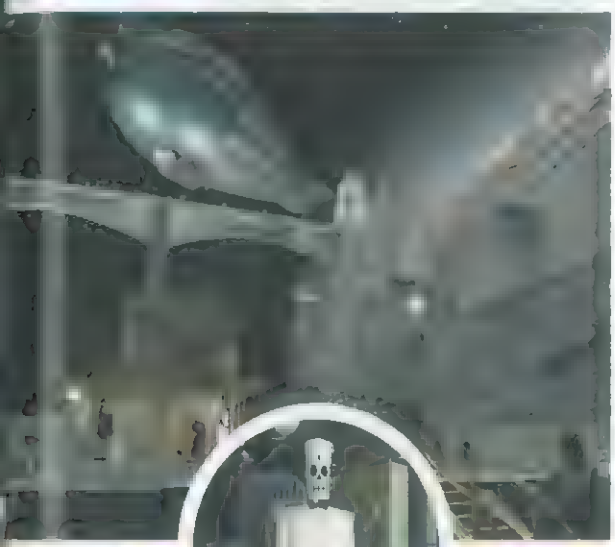


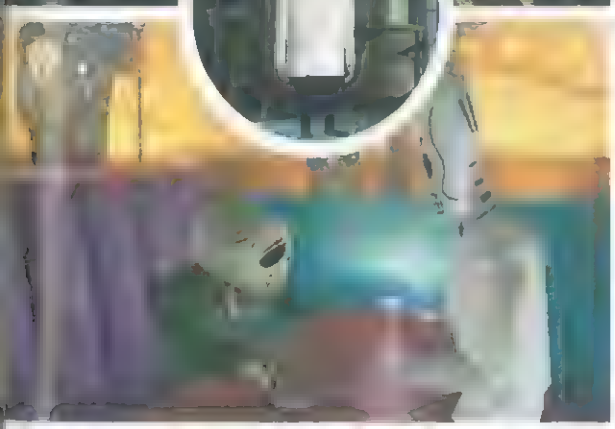












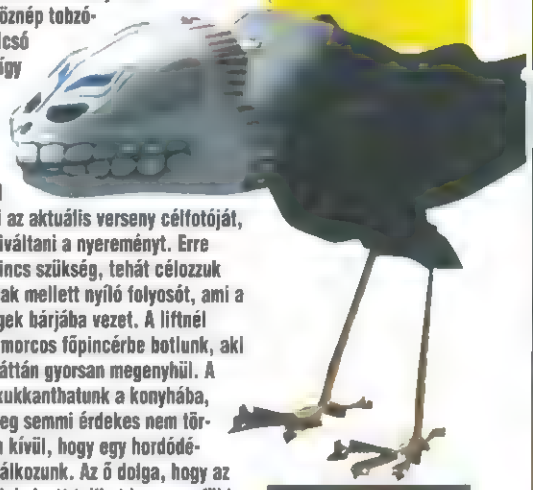
Az emelvényre felsétálva Lolába, a kis fotóslánykába botlunk. Manny ugyan jelzi neki, hogy ezen a lecsúszott helyen maximum Lenin fotójára van kereslet, de Lola leinti: épp lesben áll, hogy egy fotóval bizonyítékot szolgáltasson Maximinonak, a városka főgengszterének, hogy Olivia nevű barátnője hűtlen hozzá. Nevezett hölgy a lokál egykori énekesnője, jelenlegi tulajdonosa, és pillanatokon belül meg is jelenik a hátsó szoba ajtajában Nick Virago, a menő ügyvéd társaságában, aki mindenképpen ki akar zsarolni még egy búcsúcsókot tőle. Villan a vaku, és az ügyvéd dühösen Lola nyomába ered – ha Max kezébe kerül ez a kép, egész biztos virágágyást csinál belőle! Olivia érdeklődik tőlünk, hogy mi a helyzet a burzsoáziában és hasonló hangnemben hosszan évődhetünk vele. Ennek annyi a gyakorlati haszna, hogy Nick Viragoról megtudjuk, hogy Maximino ügyvédje (azaz a főnöke barátnőjét szédíti), Lola azért fotózgat, mert ő is szerelmes Maximinoba, továbbá – többek között – meghallgathatjuk Olivia hozzánk írt kis rigmusát, melynek címe "Tökfej". A lengőajtó mögötti konyhában a pincér a hely piaspecialitását készíti, amelynek receptjét még Olivia lopta Mannytől. Most éppen tele van vele a mosogató. Azonnali hatásáról később élőben is meggyőződhetünk, amint egy hölgy bátran belekortyol egy adagba...

A kis vörös könyvvel kocogjunk vissza a SeaBeekhez, akik remegő hanggal olvassák megszentelt szavait: "A munkásosztálynak kell élveznie a megtermelt javakat..." Aztán már ordítva olvassák, és aki eddig nem ismert volna rá az andalító háttérzeneként szóló Internacionáléra, annak rögtön beugrik, mihelyt az eredeti hangszerelésre visszatérve harsogó indulóra vált. A kikötőben kitör a forradalom, a kommunizmus kísértete járja be Európa helyett az olajoshordó környékét – mindaddig, amíg meg nem jelenik Bogen rendőrfőnök, hogy egy lakályos kis zárkába helyezze el a népvezérré előlépett Territ. Szegény SeaBee még visszakiabálja nekünk, hogy szerezzünk neki valahogy ügyvédet. Természetesen majd erre is sort kerítünk, de egyelőre nézzünk szét saját házunk táján.

A Casket melletti elevátoron liftezzünk fel Rubacava felsőbb köreibe, ahol a lift mögötti lépcsőn visszasétálhatunk Manny bárjához. Glottis továbbra is nyugodtan klimpírozik, és a a hátsó részen sincs túl nagy forgalom. A pincérek óvatlanul magára hagyták a bárpultot, pedig ott mosolyog benne a milliomosok kedvenc itala, a Marillo de Oro, benne igazi aranypelyhekkel. Jobb lesz, ha ezt biztonságba helyezzük magunknál. (Esetleg meg is lehet kóstolni, érdekesen büfiztető hatású).

A hátsó szobában viszont zajlik az élet. Az indiai származású halott és a házaspár vadul veszít, míg Bogen főnök vadul nyer (érdekes módon mindig ugyanazokkal a számokkal, azokkal, amelyeket Manny dolgozószobájában lehet beállítani). A sarokban levő egyik boxbanChowchilla Charlie, a Seabeek elmeséléséből már ismerős piti kis gengszter üldögél. Egy múltkori afférből kifolyólag nem nagyon kedvelik egymást. ("Szép az öltönyöd! Hol loptad") Charliet kirúgták a macskaversenyről, mert hamis fogadócédulákat gyártott, és bánatában jött ebbe a bárba. A cédulák gyártására szolgáló elmés kis szerkezetet akkor lopta a cellatársától, amikor utoljára lecsukták. Manny kárpótlás fejében gyorsan el is süllyeszti a zsebébe, majd további hamisítások iránt érdeklődik. Jogosítványra nincs szüksége egy halottnak, szakszervezeti igazolványra viszont annál inkább. Charlie meg is ígéri, hogy legyárja, viszont ő is kér valamit: ad egy VIP-belépőt a versenypályára, ahonnan örökre kitiltották, és azt akarja, hogy szerezzük vissza a táskáját, amit Maximino elvett tőle és egy titkos széfben helyezett el valahol. Irány tehát a versenypálya. Ahogy kilépnénk a bárból, Lupe ugrik elő a ruhatár pultja alól, azzal, hogy Lola üzenetet hagyott a számunkra. Mivel az üzenetek tárolására is egy teljesen új rendszert dolgozott ki, egy darabig eltart, amíg előkerül a boríték, és akkor is csak annyi derül ki belőle, hogy üres. Valaki itt járt, amíg Lupe elugrott valahová, összekuszálta a "rendszert", és ellopta a boríték tartalmát, ami szemlátomást valamilyen kulcs lehetett egykoron.

A kikötői elágazás eddig még nem használt harmadik útja vezet a dokkokhoz, ahonnan egy automatikus híd segítségével ballaghatunk át a versenypályára. Rubacava lakóinak a kedvenc szórakozása a galopp, amelyben az élőktől eltérően nem lovak, hanem irdatlan méretű macskákon versenyeznek a zsokék. Hogy milyen irdatlan méretűek is ezek a macskák, arról a feljáróval szemközti teremben álldogáló kitömött példányról értesülhetünk, nemkülönben a mellette nyíló udvaron található macskaalomról és gigászi méretű Whiskas-konzervekről. Manny nem szereti a köznép tobzódását az olcsó helyeken, így sétáljunk fel vele a lépcsőn. A rácsos ablakoknál lehet kérni az aktuális verseny célfotóját, valamint kiváltani a nyereményt. Erre egyelőre nincs szükség, tehát célozzuk meg az ablak mellett nyíló folyosót, ami a VIP-vendégek bárjába vezet. A liftnél ugyan egy morcos főpincérbe botlunk, aki belépőnk láttán gyorsan megenyhül. A bárban bekukkanthatunk a konyhába, ahol jelenleg semmi érdekes nem történik, azon kívül, hogy egy hordódémonnal találkozunk. Az ő dolga, hogy az üres hordók helyett teliket hozzon a föld alatti raktárból a teherliften, ami most szemlátomást üzemen kívül van, mert nem nagyon reagál a gomb nyomkodására. Mindenesetre vegyük magunkhoz a konyha sarkában levő polcon árválkodó pulykatöltőt. A bár hátsó részében az egyik asztalnál üldögélve rátalálunk az igen kevéssé szimpatikus ügyvédre, Viragora. Maximino magánjogászának ugyan van saját irodája, de ott nem szolgálnak fel hideg hűsítőket, így tehát inkább itt tölti az idejét. Amint az asztalához lépünk, épp rágyújtana egy cigarettára, és a tárcájából a földre pottyan valami. Egy kulcs. Virago ijedten felnéz, aztán gyorsan visszarakja a helyére. Próbáljuk meg felkérni Terri ügyvédjének. Erre úgy irányítja a társalgást, hogy kibökjük: ő a legcsodálatosabb ügyvéd az egész városban – aztán közli, hogy éppen ezen okból dolgozik kizárólag Maxnak. Így tehát kénytelenek vagyunk megfenyegetni, hogy mindent elmondunk a főnökének róla és Oliviáról. Ettől nem jön zavarba: bizonyítékunk úgysincsen, de egyébként is



CSITTI

Item security
item_sodacan ; item_suit
ammo_357 ; ammo_9mmAR ; ammo_9mmbox
ammo_9mmclip ; ammo_ARgrenades ; ammo_buckshot
ammo_crossbow ; ammo_egonclip ; ammo_gaussclip
ammo_glockclip ; ammo_mp5clip ; ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip
weapon_357 ; weapon_9mmAR ; weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow ; weapon_crowbar ; weapon_egon
weapon_gauss ; weapon_glock ; weapon_handgrenade
weapon_hornetgun ; weapon_mp5 ; weapon_python
weapon_rpg ; weapon_satchel ; weapon_shotgun
weapon_snark ; weapon_tripmine ; weapon_quantumdestabilizer

CSITTI

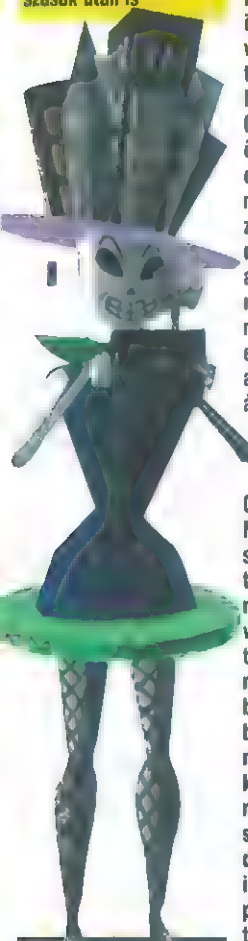
ROGUE SQUADRON

A General Settings menüben Passcode-nak kell beírni az alábbiakat.
LEIAWRKOUT - Force feedback bekapcsolása
GUNDARK - A force feedback finomítása
CHICKEN - Az AT-ST lépegető kiválasztása
DIRECTOR - A High Scores-lista helyén megnézhetjük a közbenső "filmbetéteket"
MAESTRO - A High Scores-lista helyén meghallgathatjuk a zeneket
IAMDOLLY - Örökélet
TOUGHGUY - Minden fegyverből a legjobb

CINKELT LAPOK

CSITTI

GRAND TOURING
Nevünknek kell beírni az alábbiakat. (Race Options/Preferences/Driver Name)
GIMMEBCARS - Valamennyi bajnokság, s ezzel egyetemben az összes autó választható
MOREWELLY - Gyorsabb lesz az autónk
CATCHUP - Mindig utol lehet érni az ellenfeleket, még durva kicsúszások után is



SITTI

HERETIC 2
Az alábbiakat a konzol menüben kell beírni:
Playbetter
örökélet
Twoweeks
fegyver tűzerő növelés
Victor
no target, nem vesznek észre a szörnyek
Kiwi
falátjárás
Meatwagon
minden szörny meghal, kivéve a bosst
crazymonsters
Idióta szörnyek, egymást kezdik ütni
angermonsters
ideges szörnyek, mindenki rád ront
suckitdown all
összes fegyver

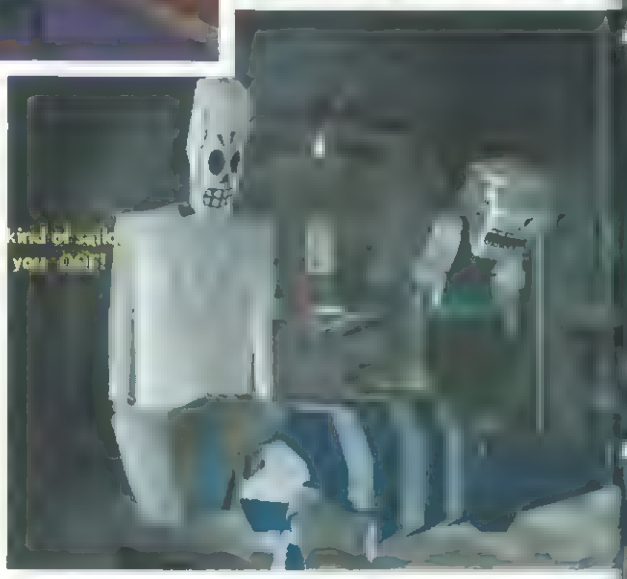
most beszél a főnökével, és egyébként is igen jól tennénk, ha eltünnénk, mire visszajön. Igen nagy konspirátor lehetett világéletében, mert a tárcáját ottfelejti az asztalon. A gond csak az, hogy a kulcsot nem tudjuk előhorgászni belőle – mindenesetre tegyük zsebre.

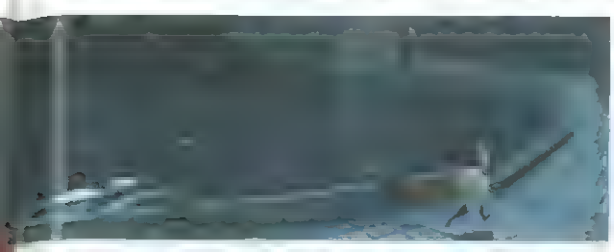
Liftezzünk vissza a lépcsőházba, ahol egy újabb lépcső vezet a felső szintre, Rubacava biztonsági szolgálatának irodájába. Éppen egy Carla nevű hölgy van szolgálatban, aki szemlátomást reménytelenül szerelmes Mannybe. Rendkívül fontos munkát végez: bombákat keres a léghajókon ideérkező halottaknál. Ha a csodálatos fémdetektora iránt érdeklődünk, hosszas beszélgetés után megtudjuk tőle, hogy ha valakinél jelez az ajtó, akkor annak kipakoltatják az összes holmiját, és a detektorral is megvizsgálják, ha pedig az a vizsgálat is pozitív, a hátsó szobában levetkőztetik. Mannyt felvillanyozza ez a lehetőség, de Carla jelzi, hogy a videókamerák figyelik őket, így tehát hivatalos látszatot kell kölcsönözni a hátsó szobába jutásnak. A fémérzékelő kapu természetesen azonnal jelzi a Mannynél levő számtalan fémtárgyat, de miután az összes cuccát kipakolta az asztalra, Carla – legnagyobb bánatára – nem talál semmit a detektorral. Kénytelenek vagyunk tehát segíteni neki: kellemeset a hasznossal alapon húzzunk egyet az aranypelyhekkel teli ilkőrből, és sétáljunk át a kapu alatt. Most már a detektoros vizsgálat is pozitív, tehát mehetünk a hátsó szobába. Itt az előzetes várakozásokhoz képest szörnyű dolog történik: Carla elkezdi elmondani az ő kis életét. Mondja, csak mondja, mondja a végtelenségig. Néha egyetértően közbedünnyöghetünk valami helyeslőt, de legjobb lesz, ha megkérdezzük, hogy megnézhetnénk-e már végre azt a detektort. A beszédfolyam hirtelen elapad, és Carla pont úgy viselkedik, mint ahogy ez egy nőtől elvárható, akit félbeszakítanak mondókájának előadása közben: dühösen kivágja az ablakon az egész miskulanciát. Bele a hatalmas macskaalom kellős közepébe. Egy tapintatos férfi természetesen ilyen kínos pillanatban ügyesen lelépne, de mi természetesen maradunk. Carla asztala mellett ugyanis egy igen érdekes eszköz található: egy acéllappal lezárt akna, ahol a bombának látszó tárgyakat szokták megsemmisíteni. Talán cigarettatárcát is nyit... Adjuk tehát oda az ismét hivatalnoki méltóságába burkolózott Carlának, és mondjuk azt, hogy az asztal alatt találtuk. Erre természetesen frászt kap, és gyorsan bedobja a detonátorba. A tárcából nem is marad semmi, de a kulcs épségben kerül elő.

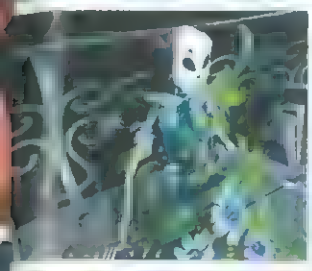
Sétáljunk le tehát az udvarra, a hatalmas macskaalomhoz. Lévén használt macskaalomról van szó, Manny abszolút nem akar belemenni, így tehát a detektor utáni kutatáshoz szükségünk lesz magának a detektornak a közreműködésére is. A fémtárgyakra még mindig csipogással reagál: álljunk tehát a macskaalom feletti pallóra, húzzuk elő a kaszát, és lengessük meg a trutyi fölött. Ezt mindaddig ismételjük, amíg Manny a kaszával ki nem horgássza a detektort. Kicsit mondjuk büdös, de lehetne rosszabb is... Az alom mellett hatalmas bálákban halmozódnak az alom használatának előidézői, azaz a tápos konzervek. Valaki az egyiken rajta felejtett egy behemót nyitót is, ami most szintén átvándorol tárgyaink közé (akár rögtön ki is próbálhatjuk használatban).

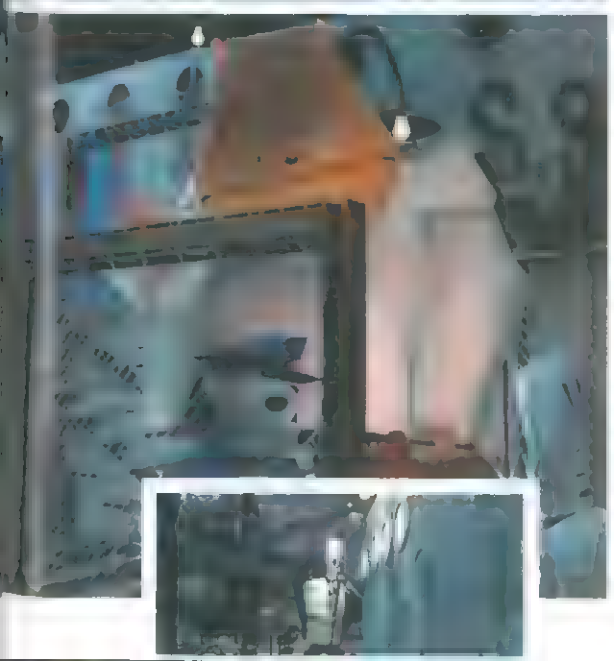
Egyelőre ennyit a versenypalotáról. Sétáljunk vissza a Casket mulató konyhájába, ahol a mosogatónál a pulykatöltöt mintegy lopótökként használva magunkhoz vehetünk egy adagot az ütős piókából. Vissza megint a dokkokhoz, ahol jobbra kisétálhatunk a kőmóló végébe. A lépcső egy meglehetősen rozzant állapotban levő kunyhóhoz vezet, amelynek a bejárata kicsit eltér a szokásostól, ugyanis egy nagy gőzkazánba bemászva juthatunk be. Az épület tulajdonosa Toto mester, foglalkozására nézve tetováló. Ez nem is annyira meglepő, lévén a kikötőkben mindenképpen szükség van a foglalkozására, máskülönben hogyan festenének a matrózok horgonyok és meztelen lányok nélkül. Az viszont már sokkal inkább meglepő, hogy időről-időre tökéletesen érthető magyar félmondatokat kever a beszédébe (lévén kikötő, rendszerint a nyomdafestéket elég kevéssé tűrő kitételekkel)! Toto mester jöttünkre épp csak felpillant a munkájából, ugyanis épp dolgozik: a teherhajóról hiányzó matrózt, Naranjat varrja, aki egyébként időről-időre nagyot húz a mellette levő üvegből. Mivel úgysem figyel ránk senki, kellemesen elszórakozhatunk a falon levő telefonnal, illetve belemélyedhetünk az asztalon fekvő mintagyűjteménybe, ami három témakört sorakoztat fel: tengerész, kedves és horgonymánia. Érdekesebb dolgok a hátsó szobában várnak bennünket egy hűtő képében. Valamai baj lehet a villanyellátással, ugyanis ha kinyitjuk az ajtaját és felgyullad a belső világítása, lelassul a tetoválógép is. Akik már varrattak magukra valamit, tapasztalatból tudhatják, hogy minél lassabban üt a tű, annál fájdalmasabb – most is Naranja ordibálásától visszhangzik a ház, míg a tulaj kacifántos magyar átkok kíséretében vissza nem csukja a hűtő ajtaját. Legközelebb támasszuk is ki az ajtót a hűtő egyik ládájával, majd szaladjunk vissza az előtérbe. Toto és Naranja értetlenül bámulnak a hátsó szoba felé, hogy ki a franc nyitogatja az ajtót, ha mi itt vagyunk – ezt a pillanatot használjuk fel, hogy Naranja üvegébe belenyomjuk a mosogatóból felszippantott nedűt. Tényleg erős lehet, mert Naranja a következő kortynál felborul, és kénytelenek vagyunk a méltatlankodó Totoval átcipelni a hátsó szoba diványára. Toto azonnal telefonál is Velasconak a révkapitányságra, hogy Naranját munkahelyi baleset érte: tökrészeg. De reggelre biztos kialussza, ő majd átküldi a Limbo gőzösre, tehát a hajó legénysége induláskor hiánytalan lesz. (A francba!) Amíg Toto telefonál, vizsgáljuk meg az édesdeden hortyogó matrózt, és szolítsuk magunkhoz a nyakában függő dögcédulát, mert igen ronda húzáshoz fogunk folyamodni.

A Casket melletti liften menjünk feljebb egy szintet, és baktassunk le a vele szemközti lépcsőn. A téren álló épület kétfunkciós: a felső szinten van a börtön (beugorhatunk esetleg megnézni, hogy Terri Sea Bee hogyan viseli a várakozást az ügyvédre), az alagsorban pedig Membrillo, a helyi halottkém várja a kuncsaftokat. Most is van kettő. Ha a lélek meghal, mielőtt elérné végső nyughelyét, a Kilencedik Alvilágot, örök-









re elveszett. Ilyenkor a porhüvely virágba borul, ugyanis a földi élet ellentéteként itt a virág nem az öröm, hanem a fájdalom jele. Membrillo dolga, hogy a hatalmas virágágyásokból megpróbálja azonosítani az elveszett lélek kilétét. Ebben mi is segíthetünk neki: amíg az egyikkel van elfoglalva, dobjuk a másik holttestre Naranja dögcéduláját, és mivel az öreg szemei (illetve szemüregei) már elég gyengék, nyomjuk a kezébe a fémdetektort is. Így nagy nehezen azonosítja is az egyik hullát a Limbo gőzös egykori matrózával, és rögtön oda is telefonál Velasconak, hogy az egyik embere itt van a hullaházban. A szabad hely tehát már megvan a hajón.

Sétáljunk ki a világítótoronyhoz (a Sea Beek után), aminek az ajtaja zárva van, viszont Lola kulcs nyitja. Odafent kellemetlen meglepetés fogad bennünket: a félig már virágba borult Lola, aki haldokolva elismeri, hogy tényleg bolond volt egész életében (sőt halálában is), és mielőtt véglelg eltávozna a lelke már csak annyit tud kinyögni, hogy a Viragot terhelő fotót egy ismeretlen férfinak adta. Hát ez nem sok. Ahogy a szél elsöpri az utána maradó szirmokat, egy kis lapocska bukkan elő közülük, rajta a 22-es számmal.

Menjünk vissza Manny bárjába, és mutassuk meg Lupenak, aki kitörő lelkesedéssel konstatálja, hogy a lapocska az új kabáttárolási rendszerének egyik oszlopos tagja – tehát mégis érdekel bennünket! A számhoz kapcsolódó ruhán (egy női farmerfelső) kissé megütközik, de amikor Manny megnyugtatja, hogy az övé, csak sikerül megnyugodnia. Lola kabátjában egy cetlit találunk, a következő rejtélyes felirattal: 36 – Rozsdás Horgony. Hm.

Nézzünk le a bárba, ahol mutassuk meg Glottisnak a VIP-belépőnket. Derék társunkon ettől azonnal kitörnek régóta elfeledett szenvedélybetegségei, az alkoholizmus és a szerencsejáték – egyszerűen kikapja a kezünkből, és elrohan vele.

Következő utunk ismét Toto mesterhez vezet, a horgonyok nagy szakértőjéhez. ő még mindig nagyban telefonál, de ha felmutatjuk neki Lola cimkéjét, minden további nélkül azonosítja is, mint az egyik legsikeresebb designját. Mindjárt elő is húzza a mintagyűjteményt, hogy megmutassa, de a helyén egy fotót talál, amiről azt állítjuk, hogy Lola hagyta itt nekünk. A kép egy korábbi macskaverseny célfotóját ábrázolja.

Irány tehát a verseny, ott is a VIP bár. Glottis felköltözött a galériára, ahol a versenyeket monitoron követve kényelmes körülmények között leihatja magát. Már jelentős előrehaladást ért el az ügyben. A konyha hátsó részében a hordódémon roppant barátságtalanul közli, hogy nem használhatjuk a teherliftet, így tehát okosabb lesz, ha inkább a konyha előterében várakozunk. Amint a főpincér besiet, ő is megpróbálja kitessékelni bennünket, aztán lekocog a kamrába. Csukjuk rá szépen az ajtót, és retesznek akasszuk rá a kaszát. A főpincér vadul őrjöng odabenn, és addig veri az ajtót, amíg az egyik polc tetejéről a fejére nem esik valami. Közben Glottis megint megszomjazik, és mivel a pincér többszöri követelésére sem jön elő, maga jár a dolog végére: egy az egyben felhörpinti a konyhában található egyetlen hordó tartalmát. Másszunk fel a létrán a hordóhoz, nyissuk ki a konzervnyitóval és ugorjunk bele. A hamarosan újra felbukkanó Glottis szomorúan konstatálja, hogy a hordó csapjából semmi nem folyik, viszont felfedezi, hogy hova bújt a pincér, és néhány taslival győzködi az újabb hordó pia azonnali szükségéről. Az ideges főpincér azonnal a hordódémont hívja, aki szépen leszállítja az üres hordót a teherliften a raktárba. Velünk együtt.

Ugorjunk fel a targoncára, és guruljunk be a vele a liftbe. A gomb nyomkodásával tudunk a bár és a raktár szintje felett utazni, van viszont egy közbülső szint is, ahol nem áll meg. Így amikor a lift felfele halad ugorjunk fel a targoncára és toljuk ki a villáit a védőrács alján levő lyukon ennél a szintnél. A lift elakad, a targoncavilla emelőjével pedig pontosan az alagúthoz húzhatjuk magunkat. Ez nem más, mint Maximino titkos széfje, amiről Chowcilla Charlie beszélt. A folyosó végén meg is találjuk a táskát, benne azonban nem pénz van – egy csomó ellopott jegy a Kilencesről. A folyosón visszafelé haladva Charlieba botlunk, aki egy otromba nagy mordállyal kéri, hogy adjuk neki szépen oda a táskát. Ennyire meggyőző érvek előtt kénytelenek leszünk meghajolni, de legalább van annyi vér a pucájában, hogy a hamis szakszervezeti igazolványt megcsinálta, és azt búcsúzóul át is nyújtja.

Itt az ideje, hogy üzembe helyezzük Charlie hamisító masináját: ha valaki mindenkivel beszélt már eddig és megnézte a célfotón, hogy hányas macska nyert, akkor gyerekjáték lesz használnia: állítsuk a futam számát 2-re, a napot TUE-re, a rajtszámot pedig 6-ra, majd nyomtassuk ki a bilétát. A VIP-folyosó melletti rácsos ablaknál már ismerik a Charlie-féle tiketteket (ott el is hajtanak vele, ráadásul nyomtathatunk újat), a másik ablaknál viszont, ahol a régebbi futamok célfotói tárolják, ott jó lesz. Amikor kihozzák a pakkot, Manny gyorsan kicseréli az igazi célfotót az abban heverőre, ami természetesen nem más, mint Lola fotója Nickről. Virago közben visszatért a bárba, tehát tegyük ismét tiszteletünket nála, most már a bizonyítékkal felszerelve. Így már könnyen megnyerhetjük Terri Sea Bee ügyvédjének, aki hamarosan ki is repül a börtönből. Lelki nyugalmunk kedvéért még búcsúzóul egy jó nagyot beleverünk a fejébe.

Kocogjunk vissza a bárba, fel Manny irodájába. Bogen főnök közben szorgalmasan nyeri a pénzt ugyanazzal a számmal, amely szép sorozatnak elérkezett az ideje véget vetni. Állítsuk át az íróasztalba épített rulettasztalon a számot, mire a következő pörgetésnél Bogen veszt. Ettől függetlenül követeli a pénzét, és olyan dühbe gurul, hogy bezáratja az egész kaszinót, és fogdmegjeinek kiadja a parancsot, hogy ezzel a Calaveraval személyesen akar elbeszélgetni. Manny a versenypálya előtt szedi össze Glottist, aki most már szintén itt akarja hagyni ezt a koszfészket – nagyszerű szerelő lesz belőle a Limbo gőzösön. Mi pedig Naranja almatróz helyén fogunk szerepelni, ami ismét összehoz bennünket egy régi ismerőssel: a felmosóronggyal. Manny neki is fekszik a fedélzetnek és sikálja, sikálja, sikálja...

Nna, ezzel véget is ért a második év, és ezzel a leírás második része is. Legközelebb folytatjuk.

CSITTI

BLOOD II

A blood2 honlapján egy halom csalás található (szintugrástól kezdve god módon át az öröklőszerig) de nekem csak egy jött be, az MPKFA, ez is fegyvereket adott (a honlap szerint god mód...) lehet, hogy az újabb verziókban már mennek a kódok de az eredetiben nem csináltnak semmit. A beíráshoz nyomjuk meg a T gombot (vagy amire a talk van állítva).

CSITTI

O.D.T.

A játékot még nem teszteltük, de ami késik, az nem múlik. Addig jól jönnek a csalások, amiket a főmenüben kell megadnunk. Ha jót adtunk meg, csenget egyet a játék.

LACRIMOSA: A játék elején ki lehet választani a szintet
SOPHIA: Sophia aktív karakter lesz
KARMA: aktív karakter lesz
Játék közben az Esc megnyomásával pauzáljuk a játékot, majd az alábbi kódok használhatók:
ALEX: 50 élet
BOZ: Maximum mana
JBB: Minden fegyver csutkán
MUMU: Maximális tapasztalat
RIK: Összes varázslat
XUL: Maximum energia
CACHOU: Az összes cheat aktív

CSEVEGŐ

Aki bújt, aki nem, BÚÉK! (Avagy jónapot, de az olyan sablonosan hangzik.) Ezt vehetitek koedukált jókívánságnak, elsősorban persze azok, akiknek újévi jó- illetve rosszkívánságait nem köszöntem meg külön, másodsorban meg azok, akik decemberben és január elején felrobbantották elektronikus és analóg postaládánkat egyaránt. (Melynek címe a fejlécben mosolyog, utólagos/előzetes karácsonyi ajándékként mindazoknak, akik e-mailjükben (!) nehezményezték, hogy nincs benne az újságban az e-mail címünk...) A robbantást úgy értem, hogy Martin eddig floppyn hozta az e-maileket és kicsiny szütyőben az a-maileket – most hardver felszerelését vinyóra, illetve ruháskosárra cserélte.

Több okból is meg lettem énekelve az utóbbi időben: egyrészt azért, hogy a Csevegőben az utóbbi időben átmentem Livingstone-ba, avagy kaland/kockázat/miegymásba ("lapozz az x oldalra"), másrészt azért, hogy kevés levélre válaszolok az újságban. Az első problémán nagyon kacagtam, a második pedig talán azért lehet, mert szeretek egy-egy problémát egyszer-s-mindenkorra elintézni, ezért esetleg nem szabdalom fel a levelet, és én is hosszabban elmélkedek az adott témáról. Mielőtt megkezdenék e havi kicsapongásainkat, azért egy dolgot még szeretnék megjegyezni: tavaly volt néhány probléma abból, hogy úgymond "eredeti szövegkörnyezetéből kiemelt" levéldarabkák szerzőit hessegettem melegebb égtájakra, megsértődtem, szerintük kiforgattam a szavakat, leégettem őket, satöbbi. A dolog úgy áll, hogy nyilván nem óhajtok én senkit sem megsérteni, mert nem azért tartanak itt, hogy megfeszített munkával elüldözzem az olvasókat (arról már nem is beszélve, hogy ÉN biztos nem fogok semmin megsértődni, maximum megvonom a vállam), de azért tán csak engedtessék meg nekem, hogy ha valamiről az a véleményem, hogy baromság, akkor azt is írjam, továbbá ugyan hadd legyek már egy kicsit vitriolos, ha valaki a suszternak akarja megmagyarázni, hogy hogyan talpaljon meg egy cipőt. Nna, akkor ezt ki is tárgyaltuk, csevegjünk egy kicsit:

GJAZA STRIKES BACK

Hell CoVboy!

NemtÛm emlékszel-e rám, még tavaly holmi válaszokat követeltem ra¸tad, amit meg is kaptam de ez kissé furcsán vette ki magát az újságban Szóval a tavalyi Nagy Leégetés óta kicsit elszontyolodtam kaptam is pár ismerősömtől hideget-meleget, meg voltak akik rosszindulatÛak voltak velem, de ezt már el is fele¸tettem Nincs harag, de szerintem te egy kicsit haragudtál vagy inkább félreértetted a dolgot **(Harag nyet. Lásd mint fent.)** Én vagyok Gjaza A Softwarep.ratee-t elhagytam mert ci-ki volt meg holmi Zo¸eera hason¸ott a vége Felgyülemlett bennem pár gondolat megint, ami senkit sem érdekel, de azért leírom, mert ma nagyon excentrikus vagyok

Az újság jó, főszerkesz.. ,cikkek jók, design jó megjelenés jó. Terjedelem nos khm hogy kezdjem hogy ne vesd a kukába az ötleteimet Na mindegy szerintem elviselhetnétek több reklámot és cserébe több cikket Én ezt úgy értem hogy az ár maradjon és növe¸jétek a c.kkek számát úgy, hogy az ár marad¸on, meg persze ne legyetek veszteségesek Tehát szerintem khm 20 oldal reklám eltart legalább 10-15 oldal leírást (túl optimista lennék ..?) Ez manapság tényleg nem olyan szokatlan dolog. Mármint a reklám, cikk, reklám, reklám cikk felosztás Na persze többet kéne lapozni, de nem a reklámokért veszünk meg egy újságot, hanem a cikkekért Csinálhatnál népszavazást az újságban, tudod, hogy imádjuk a kérdőíveket Ha hasogatni akarom a szőrszálaidat, akkor azt mondom, hogy a játékok fölé felesleges odaírni, hogy megjelent-e vagy nem, mert ha van értékelő, akkor nyilvánvalóan **(Itt álljunk meg egy percre. Szerintem nem felesleges odaírni, hogy megjelent-e vagy sem, nyilván nem véletlenül került az értékelőbe. A derék cégek jó szokása, hogy még a megjelenés előtt elküldenek a különféle újságoknak egy bétát, vagy alfát, vagy "értékelhető kódot", hogy mire ténylegesen megjelenik, addigra a bizonyos átfutással dolgozó offline magazinokban is ott mosolyogjon az ismertetője. (Bár ahogy a mostanában megjelenő bughegyektől hemzsegő játékokat elnézem, a béta néha már egyenlő a végleges játékkal, amit majd vidaman lehet patchelgetni – de ezt most ne boncolgassuk.) Nyilván ha egy 90-95%-ig készen levő játékot kapunk, akkor arról a következő aktuális számban igyekszünk is egy helyre kis ismertetőt karcintani. A probléma akkor szokott adódni, amikor ilyen-olyan okokból a teszt több hónappal is megelőzi a játék megjelenését, azaz a kutya nem emlékszik már rá. Ez az egyik fele. A másik meg az, hogy a fiúk az 576 Shopból is megsimogatták a buksimat ezért a sorért, mert már igen sokszor előfordult, hogy egy meg nem jelent játékot naponta többször is kerestek náluk, mondván, hogy az újságban már írtunk róla, azonnal adjanak egyet. Szóval szerintem elfér az az egy sor ott az értékelőben.)**

Lehetne már némi régi-új rovat pl Hónap Bukása Toplista **(Jááájj, már megint a toplista! Kezd üldözési mániám kialakulni...)** (szerkesztői olvasói, mindenkori legjobb, év legjobb játékai, szerkesztők-olvasók szerint) Persze nem mindegyiket mindegyik számban, hanem év végén az olvasók, szerkesztők szavaznának és persze lenne havi is Ez maximum 2 oldalt venne el, tele szép grafikonokkal Még szerintem nem késő, hogy mondjuk februárban feltedd Gondold meg!A tömegek bekuldenék Mondjuk januárban megkérdezed a csevegőben és várod a reakciókat (A reakcióktól függetlenül megcsinálnád. .)))) **(Hehe. Úgy látom, sejtesz egy-két apró nüanszot az újságkészítés műhelytitkaiból.)** Valami újdonság tényleg sokat dobna a lapon, és itt nem feltétlenül grafikai csicsázásra gondoltam Persze túl sok új ötletet ésn sem tudok adni, meg hogy van az Internet (már akinél) egy off-line újság túl sok új hírrel nem tud szolgálni Leszámítva a komolyabb leírásokat meg a Csevegőt) **(Hát ez bizony így van. 5-10 éven belül talán ki is fognak pusztulni.)**

Mindenesetre örülök annak amit hatalmas olvasói nyomásra megcsináltál (stábfotó) Lehetne rövid interjú Vári Zolival, mint ősi 576 író meg persze az újakkal is Róluk SEMMIT nem lehet tudni Meg szinte a nevüket se Már ennyire nem fixek az írók? Írj annyit, hogy zmrzlina, vagy bármit ha nyugtáztad a levelet

Gjaza

Zmrzlina. Nyugta. Bármi. (Nem kívánt rész törlendő.) Az írók azért meglehetősen fixek. Vári Zoli például már évek óta V.Z., T.J is már évek óta

T.J., hogy másokat már ne is említsek. Ha ekkora az érdeklődés személyük iránt, természetesen kielégítjük a tömegek érdeklődését. Az 576 Házikönyvtár sorozatban már előkészületben van a "Vári Zoli Vári Zoliról", "TJ T.J.-ről", és hasonló mélyenszántó bibliográfiák, amelyben nevezett urak vallanak magukról, megosztják veletek gondolataikat a világról, mindezt egy olyan 2-300 oldalon. (A TJ-monográfia például az "Öööööö..." alcímet viseli, lévén ez jeles tollnokunk kedvenc nyelvi fordulata, meg egyébként is a könyv teljes terjedelmében ebből a mélyen szántó kinyilatkoztatásból fog állni.)

Komolytalanra fordítva a szót, térjünk vissza a leveled első részében felvetett témára (úgyis erre akartam igazából válaszolni), nevezetesen a terjedelemre. (Nicsak, mégsem dobtam sutba!) Természetesen tisztában vagyunk vele, hogy mostanában már annyira kiterjedt a PC-s játékpiac, hogy előbb-utóbb szükségessé válik megnövelni az oldalszámot, mondjuk legalább úgy 100 oldal magasságáig. Nyilván ez kicsit több reklámot is jelent majd, de akkor legalább több játékkal is foglalkozhatunk, jobban bele lehet mélyedni olyan játékokba, mint a Half-Life, Thief, Heretic II, Fallout 2, amelyek most kényteienek két oldalon szorongani, nem is beszélve arról, hogy tán még egy-két egyéb téma is befigyelhet. Mielőtt megint felrobbanna a postaláda, már most meg szeretném jegyezni, hogy ez NEM a jövő héten, és NEM is a jövő hónapban várható, két okból sem:

1. Most emeltünk árat, jobb, ha nem válik ez a szokás permanenssé;

2. A dolog nem úgy történik, hogy csettintünk egyet, és holnaptól 100 oldalasak vagyunk, mert a nagyobb terjedelemnek akad néhány egyéb technikai vonzata is.

Maradjunk annyiban, hogy rajta vagyunk az ügyön, és – mivel most halom, hogy még mindig komáljátok a kérdőíveket – mihelyt célegyenesbe kerül a dolog, néhány találós kérdésben egyeztetjük az elvárásokat a realitásokkal, hogy a kecske is jóllakjon, meg a káposzta is megmaradjon.

JOLLY ROGER

Csocsi CoV ! A múltkori számban nagyon rossz szájízzel beszéltél a hamis CD-ről. Nem mintha Ti meg az egész újság ebből élnétek. Ugyanis nem tudom jelenleg Magyarországon kinek telik 10.000 Ft-os Settlers III-ra, de a diákoknak és a fiataloknak (akik az újság magját képezik) biztos hogy nem. Hacsak a milliomos apuka meg nem veszi az ő pici fiának. Tehát a trend a következő: az ember megíratja a CD-t és megveszi hozzá az eredeti 576 KByte-ot, ellenben, ha nem lenne hamis CD, sokkal kevesebben vennék az újságot, ergo kevesebb lenne a példányszám. Nagyon várom véleményed erről a témáról, de komolyan!!!

by: Magic-GabEE

Jó, akkor legyünk komolyak. Egyrészt nem látom az összefüggést a kalózkodás és a példányszámunk között: ismertetőket (vagy inkább kritikákat) írunk, nem pedig kézikönyveket. Másrészt ha ilyen témában kapok levelet, mindig úgy érzem magam, mint az egyszeri autós újság postamadara, akinek egy kedves olvasója megírta, hogy soha többé nem lop mondjuk Suzukit, mert abszolút nem gyorsul, és a múltkor is utolérték a rendőrök. Maradjunk annyiban, hogy mindenkinek tudomásul kell venni, hogy a szoftvertörvény óta Magyarországon bűncselekménynek számít az illegális másolatok használata. (De nemcsak Magyarországon, hanem az egész világon.) Mivel én is ebben az országban élek, tisztában vagyok vele, hogy ettől a ténytől függetlenül a CD-knek legalább a 90%-án lopott szoftver figyel. (De nemcsak Magyarországon, hanem az egész világon.) A nyolcvanas évek szabad rablásától kezdve kialakult téves reflexeknek köszönhetően persze mind a mai napig senkinek nincs még egy csöpp lelkiismeretfurdalása sem, ha lemásol egy CD-t – és ez talán így is lesz mindaddig, amíg valaki nem ebben az üzletágban akar megélni (fejlesztő, disztribútor, kisker, stb.), mert akkor nyilván ő fogja a legsütetebb átkokat szórni a rohadt szemét kalózokra. Rendben, azt mondhatjátok, hogy én könnyen beszélek, mert nekünk küldik a cégek a játékokat. Maradjunk viszont annyiban, hogy sehol a világon nem az a trend, hogy az egyszeri felhasználó minden hónapban 10-20 játékot habzsol össze magának (mint azt ugye teszi a sok másolgató – talán ezért is nincs különösebb respektje egyetlen játéknak sem), legfeljebb egyet, netán kettőt – és ezzel el is van egy-két hónapig. Többek között ezért találták fel a demó, illetve felhasználói programoknál a 30 napos kipróbálható verzió intézményét: az egyszeri játékos nyugodtan, jogtisztán játszhat, és ha esetleg megtetszik neki, akkor talán meg is veszi a játékot. Most pedig elérkeztünk az ár kérdéséhez: figyelembe véve, hogy manapság egy normálisabb konfigu elég rendesen veri a két kilót, AHHOZ KÉPEST nem is olyan sok tíz rugó a Settlers III-ért vagy mondjuk a Gangstersért (amivel tényleg hónapokig el lehet lenni), amiből kettőt egyébként is ÁFA formájában az államnak fizetsz be. Érdekes módon mindenki a játékok árával problémázik, de soha senki nem jön a hardverrel (merthogy azt ugyebár meg KELL venni) – pedig szerintem sokkal nagyobb kitolás a világgal az a kedves kis trükk, hogy akárhányszor új processzorgenerációval állt elő az Intel, állandóan lecseréltette a felhasználókkal az alaplapjukat és a RAM-jaikat, sőt, most meg már a házat is! Arról meg nem is beszélve, hogy nem muszáj ám vadonatúj játékot venni: gyengébb minőségűeket 3-4 hónappal a megjelenés után már kaphatsz 2-3 rongyra leárazva, normálisabb féléves-éves játékokat pedig budget kategóriában újra piacra dobnak félharmad áron, netán olyan válogatásban, amikor egy teljes árú játék áráért 5-10 darabot is megkaphatsz.

Khm. Persze ha jól belegondolok, 'fából vaskarika'-dolog elvekről papolni itt, amiért tudvalevőleg nem adnak semmit a közértben. Zárjuk le azzal ezt a témát, hogy mindenki döntse el maga, hogy milyen úton-módon jut a játékai birtokába, mint ahogy teljesen szabadon választott, hogy vesz-e az ember buszjegyet, avagy nem.

M=EC²

Üdv marha! :)

Most nincs kedvem dicsérni azt a hiperszuper 576-ot, ami nagyon cool. A legutóbbi Csevegőben írtad, hogy 4 nem több, mint 6. Most ezt szeretném megcáfolni. A gyűlést megnyitom.

Tétel: 4 több mint 6.

1. bizonyítás: A 4-es 3 darab egyenes vonalból van, de a 6-osban csak 1 darab ilyen egyenes vonal van. Tehát 3 több, mint 1, tehát 4 több, mint 6. Érted, ugye?

(Nem, nem értem. A 6-ban egy darab elég görbe vonal van, a 4-ben viszont egy sem, tehát 1 több, mint 0, azaz 6 több, mint 4.)

2. bizonyítás: A "négy" szó 4 darab betűből áll, a "hat" szó pedig csak 3 betűből. Ez má' biztos érthetőbb, tehát 4 több, mint 6.

(Ez tán első ránézésre igaznak tűnik, de vegyünk csak egy számológépet, ami tudvalevőleg jobban számol nálunk, és nyomjuk le a a 4 és 6 billentyűket – látnivaló, hogy míg a 4 megjelenítéséhez csak négy darab szedettvedett digit szükséges, addig a 6-hoz már nem éri be kevesebbel hatnál, ami a napnál is fényesebben bizonyítja, hogy 4 kevesebb, mint 6.)

3. Bizonyítás: Csak.

(Hélló! Ez a CoVboy-féle megtámadhatatlan bizonyítási módszer, 'azértmert'-tel leosztva!)

4. Bizonyítás: Ha még kell bizonyítani, írj egy levelet és bebizonyítom.

(Hagyjuk a francba, annyit nem ér az egész.)

Következő levelünkben Petigorasz tételét fogjuk bebizonyítani, addig is jó szilveszterezést meg jáccást meg írást meg sörözést meg ilyenek.

TSÁÁÁÁÁ!!! CWorm & T-boy

Tisztelt Publikum! Az 576 Kbyte, és azon belül is a Csevegő az eddigiekben is tág teret biztosított a begyepesedett világ által meg nem értett zsenik megnyilatkozásai számára. A továbbiakban is várjuk mindazok jelentkezését, akik feltalálták a spanyolviasszal töltött perpeetuum mobilét, az önműködő villamosjegyet, illetve egyéb más módon próbálnak hozzájárulni kicsiny civilizációnk épüléséhez – már amennyiben engedélyezik a levélírást az ápolók.

KÉRDEZZ-FELELEK

Úgy döntöttem, folytatom kedvenc rovatomat, mert itt sallangok nélkül lehet válaszolni egy levél érdekesebb kérdéseire.

Szerintem a posztereknek nem sok értelme van, főleg, hogy a decemberi számban a harmadik Mortal Kombat 4 poszter található (gondolom, erre azt fogod mondani, hogy két oldalas a lap). **(Természetesen azt mondom. Egyébként gondolom nem vagy egy nagy MK4-rajongó, különben feltűnt volna, hogy azért voltak hárman a posztereken, mert az összes szereplőt lenyomtuk.)** Én eddig egyedül a Lara Croft posztereken gondolkodtam el, hogy kiteszem-e (végül nem tettem ki). **(Tedd ki a mostanit.)**

Bye, Kempf

Erre inkább válaszoljon helyettem egy másik levél:

Hallottam, hogy CoVboy szereti a rövid és tömör leveleket. Íme egy: Hi CoVboy! Az újság ász, nem kell cd, de mi lenne ha 2x ennyi poszter lenne az 576-ban? UV Béla

Ui: A Vári Zoli lejátszotta a Tomb Raider 3-at?

Mint látható, poszterügyben megoszlanak a vélemények, így tehát ha leátlagoljuk a dolgot, akkor legjobb lesz, ha marad annyi, mint eddig. Egyébként is a posztereknek kapcsolódik kétéves itteni működésem legnagyobb beszólása egy levélben, idézem:"Könyörgöm, hagyjátok abba a posztereket, mert elfogytak a falak!"

Ui.: Nem tudom, de biztos megpróbálta, mert mostanság nagyon szőrös, furcsán motyog maga elé, továbbá megőszült.

A decemberi szám nagyon királyra sikeredett, mert igen nagy nevekkel foglalkoztatok. SETTLERS 3, CARMAGEDDON 2, TOMB RAIDER 3, RAILROAD TYCOON 2, stb... Egyébként célom az, hogy abba a bizonyos értékelőbe bekerüljön, hogy mennyi helyet foglalnak el a vinyón (pl.:full: 541Mb, standard:150Mb, minimum:110Mb) Lord Eike

A decemberi szám a kiadók érdeme, mert mi arról tudunk írni, amit a kezünkbe nyomnak. Egyébként már előre vártam, hogy mikor áll elő valaki ezzel az ötlettel. Szerintem a HD-igény annyira nem lényeges információ, különösen akkor, amikor installálásnál úgyis látod. Mint ahogy ugyanúgy fölöslegesnek tartottam állandóan beírogatni azokat a maguktól értetődő infokat, hogy az operációs rendszer Win95 /98, kell hozzá CD meghajtó, illetve nem árt egy hangkártya is.

Nagyon frankó a design, mindössze egyetlen bosszantó hibája van, az, hogy a címlap mit sem változott. Igazán ráférne már arra is egy kis újítás! Csabee

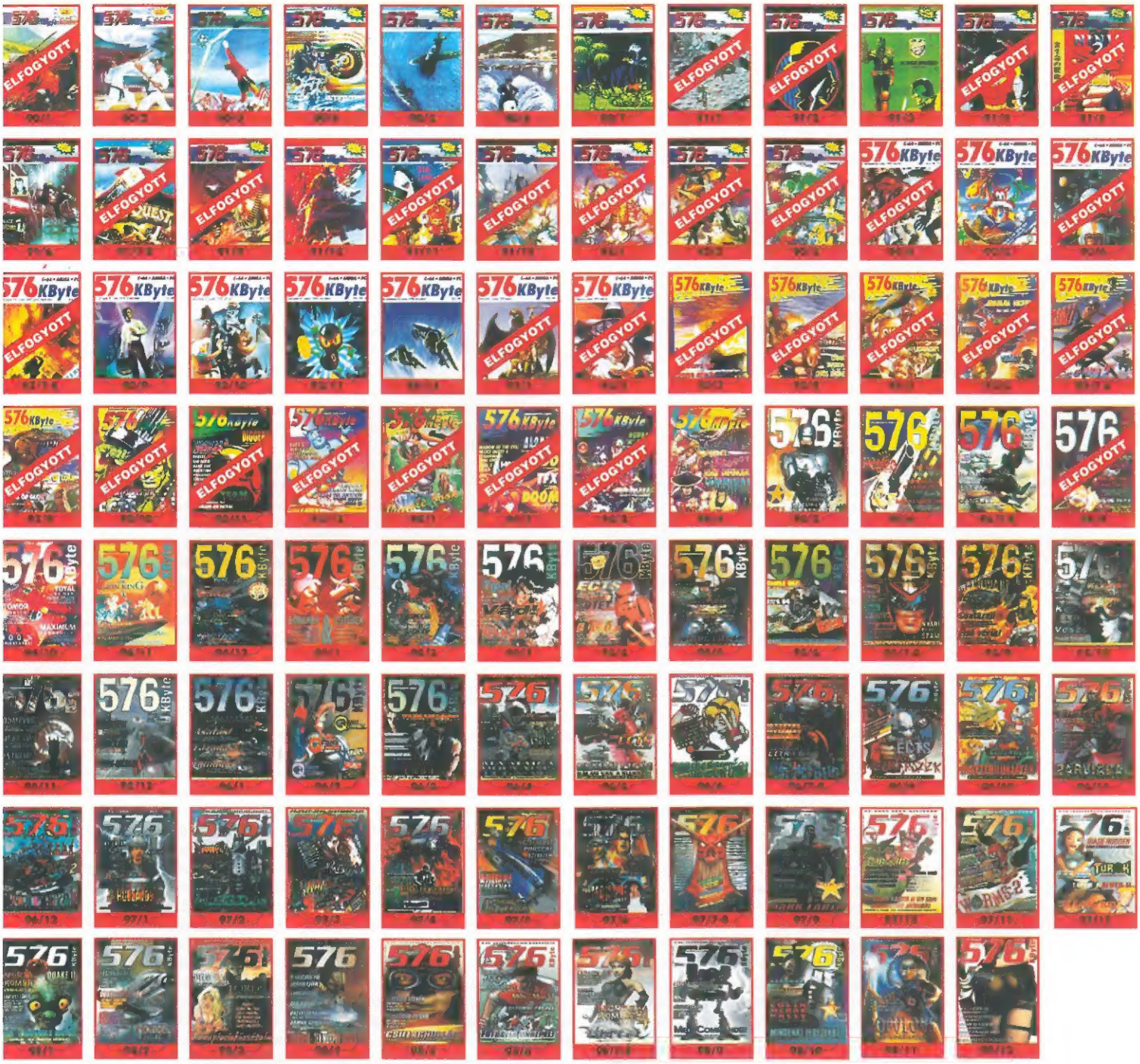
Érdekes, én eddig úgy tudtam, hogy az az egyetlen, ami minden hónapban változik. Szűzmáriám! Lehet, hogy hónapok óta ugyanazzal a címlappal jelenünk meg?!

Hogy ebben a levélben is legyen valami negatívum: CoVboy, te, mint főszerk. és Csevegő-boss, igazán tehetnél valamit a lassan már unalmassá váló "Hol a CD meg a homepage" flame war ellen, vagyis: ezeket NE tedd be a Csevibe. Igazán nem akarok tippeket adni, de lapozz fel egy régebbi, mongyuk 95-ös 576-ot, vagy a 95/3-as CoV-ot, és onnan vegyél ötletet a Csevegő írásához (Most jól megmondtam, ugye?). Az utóbbi időben a Chewy elvesztette a humoros arculatát, helyette pedig felvette az Ablak közszolgálati műsorét. Az a véleményem, hogy akinek ehhez hasonló gondjai vannak, írjon inkább az ombudsmannak, vagy mondja el a családnak otthon, hogy micsoda egy alak ez a CoVboy, és kész. Mindenki jól járt. Ja, és mielőtt el nem felejtem: ha egy mód van rá, ne legyen a Csevi Microsoft-imádók fóruma!!!!!!!! Maradtam tisztelettel: Rookie (Kovács Gábor és Gergely)

A kritikát vettem és nagyon kacagtam rajta. Mindenesetre legyen szabad megjegyeznem, hogy a Csevegő szerintem csak felerészt olyan, amilyennek én írom – a másik fele a ti saratok. Csapó! Ennyi.

CoVboy

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok **999** Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig **1100** Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2499** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám),1997-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4999** forintért + **400 forint postaköltség** rendelhető!
A megjegyzés rovatba írd be:
"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-	98/1	318,-
90/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-	98/2	318,-
90/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-	98/3	318,-
90/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-	98/4	318,-
90/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-	98/5	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-	98/6	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-	98/7-8	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-	98/9	398,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-	98/10	398,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-	98/11	398,-
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12	318,-	98/12	398,-

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltségi) rendelhetők az 576 KByte nyolc évfolyamából az alábbi példányok.

LEGYÉL TE IS EGY NYERŐ SOROZAT RÉSZESE! 1998-AS ÉVFOLYAMUNK TARTALOMJEGYZÉKE:

(I: ismertető, V: végigjátszás kalandjátékokrái, SOS: cheat)

101ST AIRBORNE IN NORMANDY	98/11	I	18
ABE'S ODDWORLD ODDYSEE	98/1	I	36
ACTUA GOLF	98/4	I	36
ACTUA ICE HOCKEY	98/4	I	37
ACTUA SOCCER 2	98/1	I	11
ACTUA TENNIS	98/11	I	27
ADDITION PINBALL	98/6	I	15
ADIDAS POWER SOCCER	98/9	I	36
AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME	98/12	I	24
AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME	98/12	SOS	41
AHX-1	98/1	I	28
ANDRETTI RACING	98/1	I	39
ARMOR COMMAND	98/4	I	34
ARMORED FIST 2	98/1	I	30
ARMY MEN	98/6	I	26
ARMY MEN	98/6	SOS	41
BALLS OF STEEL	98/4	I	11
BARRAGE	98/11	I	17
BATTLEGROUNDS	98/6	I	24
BATTLESPIRE	98/2	I	20
BATTLEZONE	98/4	I	18
BLACK DAHLIA 1. RÉSZ	98/5	V	42
BLACK DAHLIA 2. RÉSZ	98/6	V	41
BLACK DAHLIA 3. RÉSZ	98/7-8	V	30
BLACK DAHLIA	98/5	I	28
BLASTER!	98/7-8	I	52
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	98/6	V	22
BUGGY	98/11	I	40
BUGRIDERS	98/4	I	29
BUST-A-MOVE 2	98/3	I	11
CAESAR III	98/11	I	14
CAESAR III	98/12	SOS	42
CARMAGEDDON II	98/12	I	20
CHESSMASTER 6000	98/11	I	25
CHESSMASTERS 5500	98/1	I	25
CIVII: FANTASTIC WORLDS	98/1	I	24
CLOSE COMBAT 2	98/1	I	18
COLIN McRAE RALLY	98/10	I	16
COLIN McRAE RALLY	98/11	SOS	43
COMANCHE 3	98/5	SOS	41
COMMANDOS	98/7-8	I	36
COMMANDOS	98/7-8	SOS	31
COMMANDOS	98/9	SOS	41
CONQUEST OF THE EMPIRE	98/4	I	7
CRIKET 97	98/1	I	38
CROC	98/4	I	12
CURSE OF MONKEY ISLAND	98/1	V	42
DARK OMEN	98/3	I	14
DARK REIGN: RISE OF SHADOWHAND	98/5	I	13
DEADLOCK II	98/5	I	20
DEADLOCK II	98/6	SOS	43
DEATHTRAP DUNGEON	98/7-8	I	8
DEATHTRAP DUNGEON	98/7-8	SOS	32
DEEPER DUNGEONS	98/1	I	16
DEER HUNTER	98/9	I	33
DERR HUNTER	98/9	SOS	43
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	98/4	I	38
DESCENT: FREESPACE	98/7-8	I	22
DESECRATED LANDS	98/3	I	24
DIABLO: HELLFIRE	98/1	I	17
DIE BY THE SWORD	98/5	I	34
DIE BY THE SWORD	98/5	SOS	41
DOMINION	98/10	SOS	42
DOMINION	98/9	I	34
DUNE 2000	98/10	I	34
DUNGEON KEEPER	98/1	SOS	41
EASTERN FRONT	98/10	I	26
EMERGENCY	98/7-8	I	24
EMPIRE GOLF PRO	98/5	I	25
EXECUTIONER II	98/3	I	25
F-15	98/6	I	28
F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER	98/11	I	22
F/A-18 KOREA	98/4	I	26
F221ADF: RED SEA OPS	98/7-8	I	57
FALLOUT	98/3	I	26
FIELDS OF FIRE	98/9	I	30
FIFA '98	98/2	SOS	40
FIFA 99	98/12	I	28
FIFT ELEMENT	98/12	I	34
FIGHTERS ANTHOLOGY	98/1	I	26
FINAL FANTASY VII	98/7-8	I	54
FINAL LIBERATION	98/1	I	22
FLIGHT UNLIMITED II	98/3	I	34
FORMA 1 '97	98/5	I	32
FORMA 1 RACING	98/2	I	34
FORSAKEN	98/6	I	36
FUTURE COP LAPD 2100 AD	98/12	I	26
G-POLICE	98/1	I	34
G-POLICE	98/1	SOS	40
GAME, NET & MATCH	98/7-8	I	26
GEX 3D	98/9	I	38
GRAND PRIX LEGENDS	98/11	I	34
GRAND THEFT AUTO	98/2	SOS	40
GRIM FANDANGO	98/12	I	18
GRIM FANDANGO	98/12	V	40
HARDWAR	98/10	I	18
HEART OF DARKNESS	98/7-8	I	18
HEAVY GEAR	98/6	I	32
HEXPLORE	98/7-8	I	42
HOUSE OF DEAD	98/9	I	32
INCOMING	98/6	I	34
INCOMING	98/6	SOS	41
INTERSTATE 76 NITRO PACK	98/4	I	25
JACK ORLANDO	98/3	V	22
JAZZ JACKRABBIT 2	98/7-8	I	46
JK: MYSTERIES OF SITH	98/4	I	33
JOINT STRIKE FIGHTER	98/3	I	12
JOINT STRIKE FIGHTER	98/5	SOS	43
JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME	98/3	I	30
JUDGE DREDD PINBALL	98/5	I	40
KKND 2: KROSSFIRE	98/10	I	22
KLINGON HONOR GUARD	98/11	SOS	41
KLINGON HONOUR GUARD	98/11	I	28
KNIGHTS & MERCHANTS	98/10	I	12
KNIGHTS AND MERCHANTS	98/12	SOS	40
LARRY'S CASINO	98/9	I	40
LAST BRONX	98/4	I	32
LONGBOW 2	98/2	I	36
LORDS OF MAGIC	98/3	I	8
LUCKY LUKE	98/2	I	32
LULA	98/3	V	18
M.A.X. 2	98/12	SOS	43
M.A.X. 2	98/9	I	16
M1 TANK PLATOON II	98/5	I	18
MAGESLAYER	98/2	I	30
MANX TT SUPERBIKE	98/1	I	33
MECHCOMMANDER	98/9	I	8
MEGASLAYER	98/2	SOS	40
MICRO MACHINES V3	98/7-8	I	28
MIGHT&MAGIC VI	98/6	I	12
MISSING IN ACTION	98/11	I	36
MISSING IN ACTION	98/11	SOS	41
MONACO GP RACING SIMULATOR 2	98/12	I	38
MONSTER TRUCK MADNESS 2	98/6	I	30
MONTEZUMA'S RETURN	98/11	I	26
MORTAL KOMBAT 4	98/7-8	I	20
MOTO RACER 2	98/12	I	25
MOTOCROSS MADNESS	98/9	I	28
MOTORHEAD	98/5	I	14
MOTORHEAD	98/6	SOS	42
MS FLIGHT SIMULATOR 98	98/2	I	38
MYSTERIES OF SITH	98/4	SOS	42
MYTH	98/1	SOS	41
MYTH: THE FALLEN LORDS	98/1	I	12
NAM	98/10	I	28
NAM	98/10	SOS	40
NBA 99	98/12	I	31
NEED FOR SPEED III	98/9	I	26
NETSTORM	98/2	I	25
NHL 99	98/12	I	30
NHL 99	98/12	SOS	43
NHL POWERPLAY 98	98/6	I	21
NIGHTLONG	98/10	I	20
NIGHTLONG	98/10	V	40
NIGHTMARE CREATURES	98/2	I	16
OF LIGHT AND DARKNESS	98/7-8	SOS	32
OF LIGHT AND DARKNESS	98/7-8	V	50
OPERATIONAL ART OF WAR	98/9	I	24
OUTWARS	98/6	I	16
OUTWARS	98/7-8	SOS	31
OVERBOARD	98/2	I	12
OVERBOARD!	98/2	SOS	40
OVERSEER	98/4	V	42
PANDEMONIUM 2	98/3	I	36
PANDEMONIUM 2	98/3	SOS	41
PANZER COMMANDER	98/7-8	I	34
PEOPLE'S GENERAL	98/11	I	38
PLANE CRAZY	98/10	I	30
POPOLUOS: THE BEGGINING	98/11	I	10
POWERBOAT	98/2	I	24
PRECISION RACING	98/4	I	14
PREMIER MANAGER 98	98/10	I	40
QUAKE II	98/1	I	8
QUAKE II: GROUND ZERO	98/11	I	24
QUEEN THE EYE	98/5	I	26
RAILROAD TYCOON II	98/12	I	22
RAILROAD TYCOON II	98/12	SOS	42
RAINBOW SIX	98/10	I	38
RAINBOW SIX	98/10	SOS	40
REBELLION	98/5	SOS	41
RED BARON II	98/4	I	20
REDJACK	98/11	V	41
REDJACK: REVENGE OF BRETHREN	98/11	I	20
REDLINE	98/6	I	40
REDLINE RACER	98/5	I	16
REDNECK RAMPAGE 2	98/7-8	I	11
REDNECK RAMPAGE: SUCKIN' GRITS ON ROUTE 66	98/3	I	29
RIVEN	98/1	V	14
ROBO RUMBLE	98/9	I	12
RR RIDES AGAIN	98/7-8	SOS	30
SABRE ACE	98/2	I	28
SCREAMER RALLY	98/1	I	20
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	98/3	I	16
SENSIBLE SOCCER '96	98/7-8	I	44
SETTLERS III	98/12	I	14
SEVEN KINGDOMS	98/5	SOS	42
SHANGHAI DYNASTY	98/4	I	24
SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION	98/11	SOS	42
SHOGO: MOBILE ARMOUR DIVISION	98/12	I	36
SIERRA PRO PILOT	98/3	I	32
SIM SAFARI	98/5	I	36
SIN	98/12	I	12
SIN	98/12	SOS	40
SKI RACING	98/4	I	28
SM'S GETTYSBURG!	98/9	SOS	42
SMALL SOLDIERS	98/11	I	33
SOLDIERS AT WAR	98/7-8	I	58
SPEC OPS	98/5	I	30
STAR TREK PINBALL	98/3	I	21
STAR WARS REBELLION	98/5	I	22
STAR WARS: BENHIND THE MAGIC	98/12	I	9
STARCRAFT	98/5	I	10
STARCRAFT	98/5	SOS	41
STARCRAFT: INSURRECTION	98/10	I	32
STARSHIP TITANIC	98/6	I	18
STARSHIP TITANIC	98/9	V	41
STEEL PANTHERS III	98/4	I	22
STREETS OF SIM CITY	98/4	I	16
STREETS OF SIM CITY	98/4	SOS	43
SUB CULTURE	98/4	SOS	42
SUBCULTURE	98/4	I	8
SWAT 2	98/9	I	22
SYYRAH THE WARP HUNTER	98/2	I	33
TAKERU: THE LETTER OF THE LAW	98/2	I	22
TEAM APACHE	98/9	I	20
TEST DRIVE 4	98/3	I	38
TEST DRIVE 4	98/3	SOS	40
TEX MURPHY OVERSEER	98/4	I	30
THE CREED	98/11	I	30
THE REAP	98/9	SOS	43
TIGER WOODS '99	98/10	I	31
TOCA TOURING CAR	98/3	SOS	44
TOMB RAIDER	98/1	SOS	40
TOMB RAIDER II	98/1	SOS	40
TOMB RAIDER II	98/2	V	41
TOMB RAIDER III	98/12	I	10
TOMB RAIDER: UNFINISHED BUSINESS	98/4	I	6
TOTAL ANNIHILATION	98/1	SOS	42
TOTAL ANNIHILATION: BATTLE TACTICS	98/10	I	33
TRESPASSER	98/12	I	32
TUROK	98/3	SOS	43
UBIK	98/7-8	I	48
ULTIM@TE RACE PRO	98/2	I	18
UNREAL	98/6	SOS	43
UNREAL	98/7-8	I	14
UPRISING	98/6	I	25
URBAN ASSAULT	98/10	I	36
USCF CHESS	98/3	I	28
VANGERS	98/9	I	18
VIRTUA COP 2	98/1	I	32
VIRTUAL CHESS 2	98/10	I	24
WAR GODS	98/5	SOS	43
WARBREEDS	98/4	I	40
WARGAMES	98/5	I	38
WARWIND 2	98/2	I	14
WARWIND II	98/2	SOS	40
WING COMMANDER V PROPHECY	98/2	SOS	40
WETRIX	98/10	I	25
WING COMMANDER PROPHECY	98/2	I	8
WORLD CUP '98	98/9	SOS	41
WORLD CUP 98	98/6	I	8
WORMS 2	98/3	V	40
WRECKIN' CREW	98/10	SOS	41
X-COM: INTERCEPTOR	98/10	SOS	42
X-COM: INTERCEPTOR	98/9	I	14
X-FILES	98/6	I	38
X-WING: BALANCE OF POWER	98/2	I	11
XENOCRACY	98/7-8	I	17
ZORK THE GRAND INQUISITOR	98/2	I	26
ZORK THE GRAND INQUISITOR	98/3	V	43

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

97/1

98/1

98/2

98/3

98/4

98/5

98/6-7

98/8

98/9

98/10

98/11

98/12

Következő számunk tartalmából:

Metal Gear Solid (PSX)
TOCA 2 (PSX)
Zelda 64 (N64)
Master of Monsters (PSX)
Asteroids (PSX)
Rival Scools (PSX)
V-Rally (N64)
Devil Dice (PSX)
Tiny Tank (PSX)
C3 Racing (PSX)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!
576

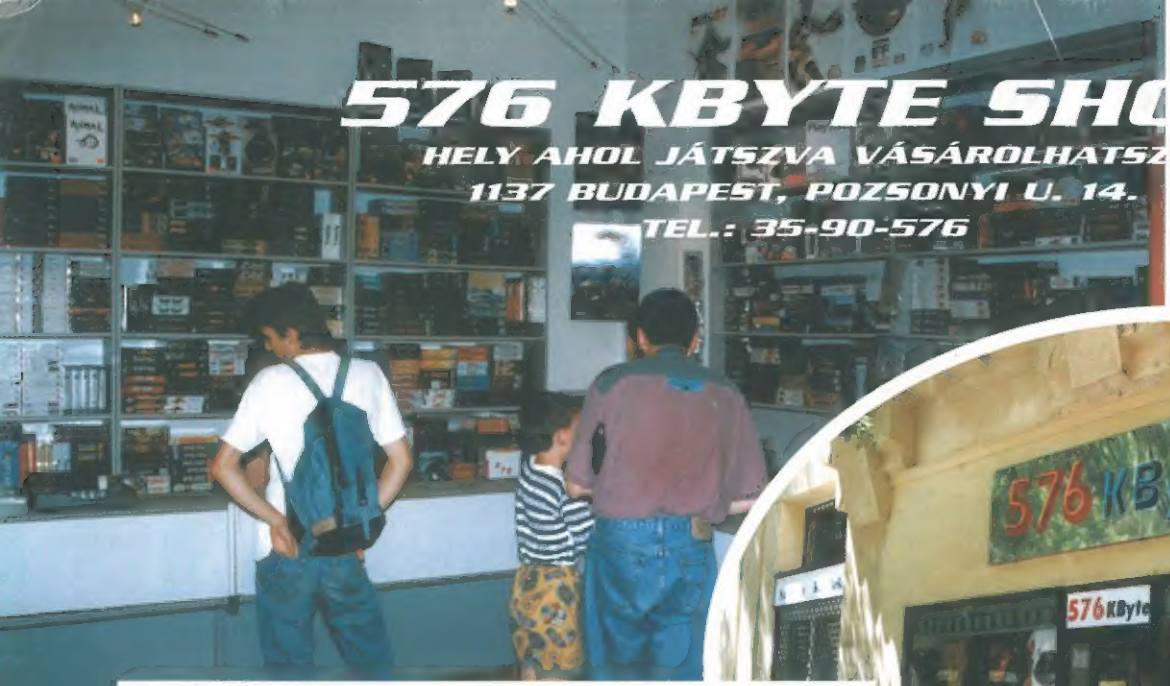
576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576

VONALKÓD HELYE!



576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II.kerület, Széna tér
2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett
TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (A szökökútnál)